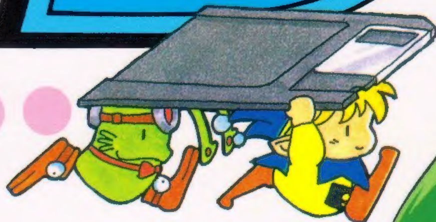
Disc Station DS

平成7年8月15日発行

Vol.7
たなボタ号



★今号のTOPICS
コンパイルイベント情報●おもちゃショー●鈴鹿レース●ばよえ〜んツアー ほか
SEGA SATURN直撃インタビュー

★好評連載マンガ
お笑い4コマ一座
魔導外伝

★ファンは必見
コンパイル新作情報ほか

★「ぷよぷよ」ファン集まれ！
マスター健太郎のぷよ道場

★GAME ROOM
ACT キキーモラのおそうじ大作戦
ACT VS(ヴァーサス)〜格闘王への道〜
AVG 時代劇大江戸あっぷるそーす
TBL 装甲格闘伝 ファイティングナンバーズ
PZL なぞぷよ
RPG Wind's Seed

PC-9801VM以降対応
3.5インチ
ゲームディスク3枚付



特別付録
たなボタDSステッカー

1980 YEN

SOFTBANK MOOK SOFT BANK





Disc 1 (白)



Disc 2 (ピンク)





Disc 3 (黒)



Disc Stationの遊び方



付属のディスクには以下のゲームが収録されています。

Disc 1 ●Wind's Seed 風の種
キキーモラのおそうじ大作戦
Disc 2 ●VS(ヴァーサス)～格闘王への道～
テキストコーナー
Disc 3 ●時代劇 大江戸あっぷるそーす
装甲格闘伝 ファイティングナンバーズ
なぞぷよ

今号に収録されている作品は、テキストコーナーを除いて圧縮されています。このままの状態ではプレイすることができません。以下の説明に従ってお手持ちの2HDフロッピーディスク（以下FDと略）、またはハードディスク（以下HDと略）にインストール（解凍&コピー作業）してください。

ゲームを始める前にお読みください

本ソフトウェアは、NEC PC-98シリーズおよび、その互換機に対応しています。しかし、同シリーズは、コンパイルが創設された12年前から存在するがゆえに、一部の機種にはどうしても対応できなくなってしまいました。

対応する機種と、対応しない機種は、以下のとおりです。添付のFDは、3.5インチですが、なんらかの形で5インチFDにコンバートされれば、5インチモデルでも問題なく動作いたします。

■対応する機種

本ソフトが使用できる機種・機器
NECPC-9801VM以降
●要2ドライブ（1ドライブの場合は要HD）
●要RAM640KB以上
●要高解像度（400ライン）アナログディスプレイ
●FM音源対応（なくても遊べる）
※5インチ機種の場合は、増設3.5インチドライブ等でディスクコピーしてからインストール作業を開始してください。

■対応しない機種

以下の機種には対応していません
NECPC-9801／E・F／M／U／VF／UV／UF／UR／DO／DO+／LV／C／N／NV／HA／ラップトップ／ハイレゾ
EPSONPC286U／LE／Note exective

トラブルシューティング

ゲームが始まらない！ 動かない！ 変な現象が起きた！ などの症状が出た場合はもう1度以下の項目に従って確認してください。

【チェックポイント】

①パソコンの機種とソフト、メディアは合っていますか？ 増設FDドライブでは動作の保証はいたしません。必ず内蔵FDドライブでご使用ください。

②周辺機器は正しく接続されていますか？ 周辺機器のマニュアルを確認してみてください。

③不要な周辺機器の電源がONになっていませんか？ OFFでも動かないときは、一度取り外してから、再度ゲームを起動させてください。

【どうしても動かない場合は】

チェックポイントを確認しても動かない場合は、当社のユーザーサポート担当までお電話ください。

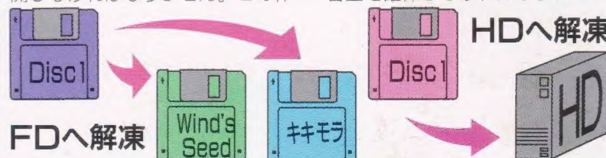


コンパイル ユーザーサポート テレフォンサービス **082-263-6165**
月曜から金曜日10:00～12:00／13:00～17:00 毎日19:00～翌朝8:00（テープ）

このディスクは圧縮されています

この本に付いているFDには本当はFD1枚分を超える大きな内容のデータが記録されています。従って、ゲームを実行するためには、専用のFDを作るか、HDに展開しなければなりません。この作業をインストールと呼びます。

HDをもっていない人は、実行用FDを作らなければなりません。HDでプレイしたい人は、各ゲームをインストールするのに必要な容量を確保しなければなりません。



HDインストールに関する注意

HDにゲームをインストールするのに必要なHDの空き容量と、起動に必要な空きメモリを以下に示します。（HD容量／メモリ）

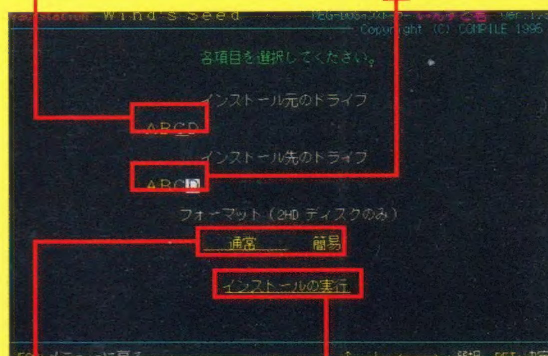
Wind's Seed 風の種	2M／540K
キキーモラのおそうじ大作戦	1M／490K
VS(ヴァーサス)～格闘王への道～	2M／530K
時代劇 大江戸あっぷるそーす	1M／520K
装甲格闘伝 ファイティングナンバーズ	1M／410K
なぞぷよ	1M／570K

インストール画面の見方

各ゲームをインストールするときには、必ずこのインストーラーの画面が表示されます。FDから起動した場合とHDから起動した場合では若干画面がちがいます。マウスは使えませんので、カーソルキーで項目を移動し、各種設定を行ってください。エキスパートの方は、この説明だけでインストールできると思います。

インストールもとのドライブです。インストールしたいゲームが入っているオリジナルFDのドライブを指定します。基本的にこの項目は、変更する必要がありません。

インストール先のドライブです。FDで起動してからインストールする場合は必ずBになっており、変更する必要はありません。HDにインストールする場合は、希望のドライブ名を指定します。



FDにインストールする場合のみ設定が可能です。「通常」の場合は、FDを物理フォーマットしてからインストールします。「簡易」の場合はフォーマットせずに即インストールします。お店で売っているフォーマット済みの新品FDはこっちでOK。

この項目でリターンキーを押せば、確認メッセージが表示されます。HDインストールの場合は、ディレクトリ名の入力画面となります。初期設定の名前でよければそのままリターン。もしも別の名前のディレクトリを作りたい場合は別の名前を入力してください。

取り扱い注意!!

SUN	LIQUID	DISJOINT	SHOCK	TOUCH	MAGNETISM
太陽の光が直接当たる所やほこりの多い所に置かない。	水をかけない、こぼさない。	分解などしないように。	落としたりぶつけたり強い衝撃を与えない。	磁気面に手で触れない汚さない。	磁気に近づけない。

FDにインストールする場合



①空きFDを準備

インストールに必要なゲーム専用FDを準備します。お店で新品を買ってくるか、消してもいいFDをさがしましょう。

②オリジナルFDで起動

遊びたいゲームが収録されているFDをドライブAに入れ、パソコンの電源をON。Disc1の場合はメインタイトルが表示されますので、なにかキーを押してください。



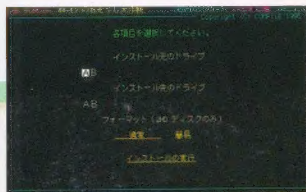
⬆Disc 1 の場合に限って、タイトル画面が表示されます



⬆FDによってメニュー画面はちがいます。希望のゲーム名を確認してね

③希望のゲームを選択

メニュー画面が表示されますので、希望のゲームにカーソルを合わせて決定します。マウスでも操作OK。



⬆基本的にはなんの設定の変更もせずに実行すればいいです

④インストーラーの設定

インストーラーの画面になります。用意したゲーム専用のFDをドライブBにセットしてください。用意したFDの状態によって以下のように設定がちょっとだけちがいます。設定変更後、「インストールの実行」にカーソルを合わせ、リターンキーを押します。

●未フォーマットFDのとき

フォーマット済みでない場合は、必ず「通常」の設定項目で実行します。以前使っていたFDを流用するときも、同じように設定しておいてください。

フォーマット（2HD ディスクのみ）
通常　簡易

⬆よくわからない人は、とにかくこちらで実行してください

●フォーマット済みFDのとき

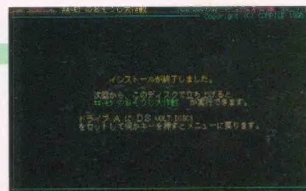
新品のFDに「98用MS-DOSフォーマット済み」とか、「98用DOSフォーマット」などと書いてある場合は「簡易」でOK。

フォーマット（2HD ディスクのみ）
通常　簡易

⬆最近の新品FDは、ほとんどフォーマット済みなので、こっちでOK

⑤FDを入れてリセット

インストールが終了すると、右のようなメッセージが表示されます。Bドライブに入っているFDがそのゲーム専用のFDになっています。Aドライブに入れかえてからリセットボタンを押せば、ゲームを始めることができます。



⬆このメニューが出たらOK。FDを入れかえてリセットするだけ

注意　1ドライブの機種では、FDへインストールすることができません。HDなどにインストールしてプレイしてください。



HDにインストールする場合



①MS-DOSを起動

FDドライブにはFDを入れないで電源をONにし、MS-DOSを起動します。MS-DOSのヴァージョンは、3.3以上であれば問題ありません。最新のVer.6.2にも対応しています。インストール時には、空きメモリサイズは関係ありません。

②メニューの起動

遊びたいゲームが収録されているFDをドライブにセットします。さらにコマンドによって、カレントドライブをそのドライブ名にします。その状態でDSHと入力し、リターンキーを押します。

※オリジナルFDがセットされているドライブがC：の場合
A>C：⏎
C>DSH ⏎



⬆この画面はFDの場合と同じです

③希望ゲームを選択

メニュー画面が表示されますので、FDへインストールする場合と同じ要領で決定します。

④ドライブの設定

インストーラー画面になります。HDが何台もある場合や、パーティションが切られている場合は、目的のドライブを選ぶことができます。設定が終了したら、「インストールの実行」にカーソルを合わせてリターンキーを押します。



⬆インストール時のドライブ名が問題

⑤ディレクトリの設定

右のようなメッセージが表示されますので、インストール先のディレクトリを設定します。基本的に変更の必要はありませんが、変えたい場合はBSキーで表示されている名前を消してから新しい名前を入れてください。

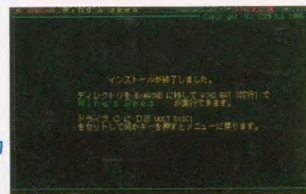


⬆よくわからない人は変えないこと

※例：HD（A）のDSというディレクトリの下に『Wind's Seed』のディレクトリを作りたい場合
A：¥DS¥WIND⏎

⑥MS-DOSに戻る

問題なくインストールが終了すると、右下のようなメッセージが表示されます。リターンキーを押して、メニューに戻り、さらにf・10キーを押してMS-DOSに戻ります。



⬆インストール終了画面はよく見てね

⑦ディレクトリ変更後コマンド起動

先ほどインストールしたドライブにカレントドライブを変更します。さらに、カレントディレクトリもインストールした先の名前にしてから各ゲームのバッチファイルを実行します。バッチファイル名は、インストール終了時の画面に表示されています。

※例：HD（A）のDSというディレクトリの下に『Wind's Seed』のディレクトリを作ったとき
C>A：⏎
A>CD　¥DS¥WIND⏎

「最強最後の MEGA-C

SHA

イラストレーション/士貴智志　Music composed by LMS Music





メガ・CD専用

株式会社コンパイル　〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン)

めーみそコネ・コネ
COMPILE
SHADOWRUN TOKYO

DOWRUN

21世紀初頭。世界は大いなる変化を迎えた。

『エルフ』や『オーク』、いわゆる『メタヒューマン』の誕生。
さまざまな奇跡を引き起こす『魔法使い』の登場。
一方、高度なテクノロジーは、肉体の改造により飛躍的に能力を高める『サイバーウェア』を
産みだし、電子の世界に意識を送り込む電脳空間『マトリックス』を成立させる。
世界は〈覚醒〉した。

メタヒューマンと人間の確執や、世界を支配し競合を繰り返す巨大企業が黒い影を投げかける。
近未来都市——AD 2053年・TOKYO。
その影の世界をしたたかに駆け抜ける者たちがいた。
現代の奇跡をまとった彼らは、『シャドウランナー』と呼ばれた。

ーシャドウランー



D・RPG!!

95年8月発売予定・予価7,800円(税別)

富士見書房のシャドウランの本





●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう

Disc Station DS
Vol.7 たなボタ号
創監／渡辺我人
盤監／北野不凡
美監／渡部孝陽

●発行日　平成7年8月15日
●発売元　ソフトバンク株式会社
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
☎03-5642-8100（販売局）
●編集・発行元　株式会社コンパイル
〒732　広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
☎082-263-6165（編集）
●印刷　大日本印刷株式会社
Printed in JAPAN
●ゲームスタッフ／[盤監]北野不凡、ガッツ中松、ダ王健司、セニョ〜ル河北、あじゃり、沢渡寿三郎、橘平安京、久等紫遠、みがく、恐竜単車、影虎、吉山哲也、たつき・けい、shiki、Dori西坂、松本学、わあくん、佐藤隊長、河内孝公、オカリナ惣一郎、カクテル宮崎、どすこいK岡、渡辺KIT、夢虚春眠、ぶんたった、むらさき朱　●サウンドスタッフ／LMS Music（BA.M、英之介、T.M、スーパーけん太、他一名）　●編集スタッフ／[創監]渡辺我人、美周郎、可愛零、仮面W、とどいむ、慶次、な　●デザインスタッフ／[美監]渡部孝陽、植DON、佐藤千尋、ねこ1、山崎将貴、わんこ、（株）MO　●カメラスタッフ／河行勝美、竹内稔

★アンケートプレゼント★

アンケートに答えて当てよう！

本号のアンケートはがきに答えてくれた方の中から抽選で下の賞品が当たるよ。いいでしょ!?

①コンパイルオリジナルポスター3点セット…20名様

②コンパイル特製テレホンカード…10名様

CONTENTS

★今号のTOPICS
コンパイルイベント情報 …… 60
おもちゃショー／鈴鹿レース／ばよえ〜んツアーほか
SATURN直撃インタビュー …… 80

★GAME ROOM
Wind's Seed …… 10
キキーモラのおそうじ大作戦 …… 16
VERSUS …… 20
テキストコーナー …… 37
装甲格闘伝ファイティングナンバーズ …… 26
なぞぷよ …… 30
時代劇 大江戸あっぷるそーす …… 34

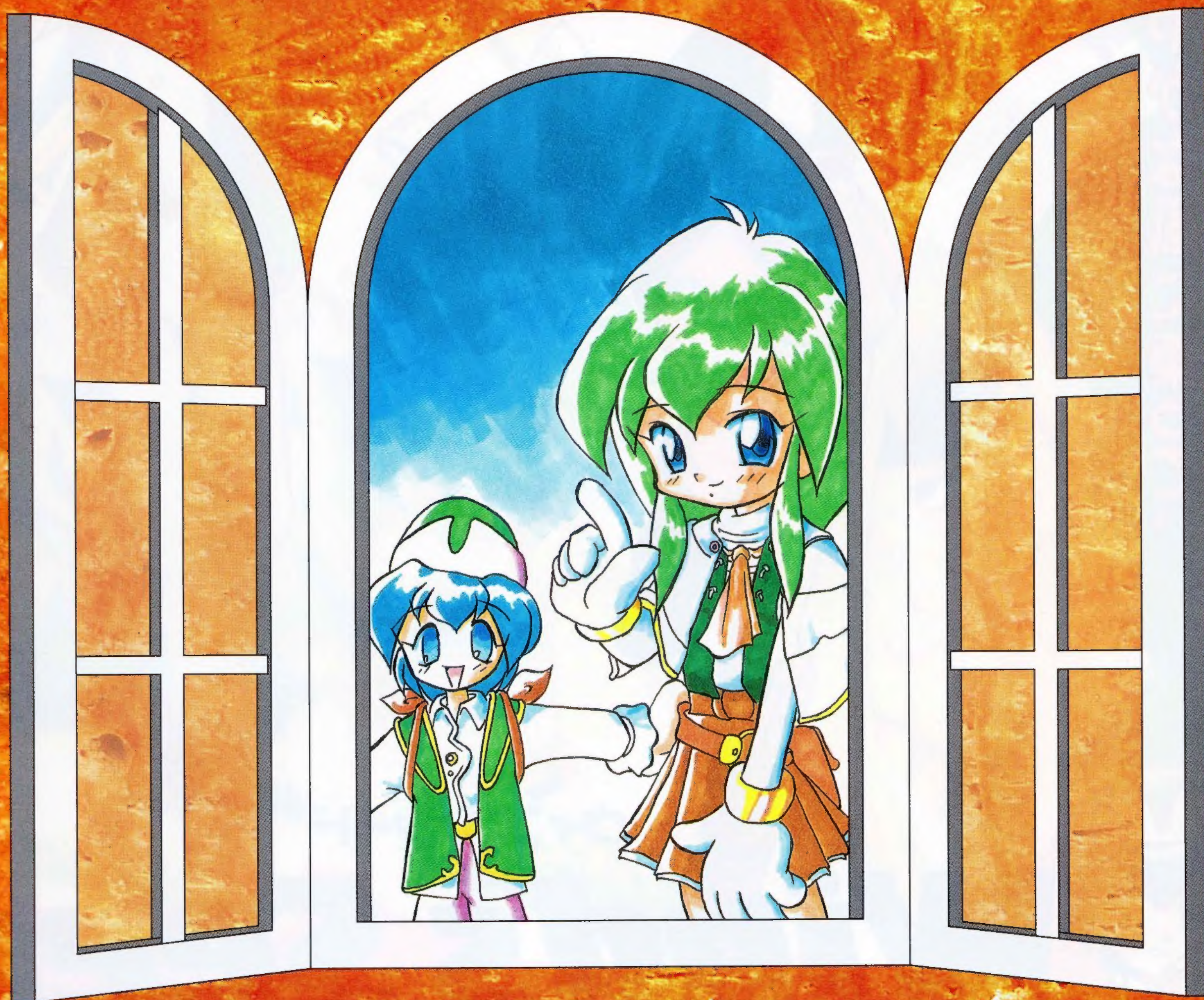
★COMPILE ROOM
コンパイル新作情報 …… 40
DSグラフィティ …… 48
GAME HISTORY in COMPILE …… 50
ももも通販 …… 52
お笑い4コマ一座 …… 54
コンパイルかわら版 …… 58
コンパイルイベント情報 …… 60
AJPA（全ぷよ協）だより …… 63
たつき・けいの98かけこみ寺 …… 64

★JOY ROOM
マスター健太郎のぷよ道場 …… 66
ALL GAME HIT CHART …… 68
DSキャラコンテスト募集 …… 69
MOOのゲーム大好き …… 70
魔導外伝 …… 74
クリエイター作品大募集結果発表 …… 78
HOBBY LAND …… 80
初めてだって大丈夫 コスプレ入門講座 …… 82
エレナのときめき占い&シナトラ人生相談 …… 83
不凡・我人・孝陽のこねこねこねくしょん …… 84
ルイ・パンコと土下ザウルス …… 90
編集中記 …… 90
不凡を捜せ！ …… 90
カーくんのお料理講座 …… 92

★その他
Disc Stationの遊び方 …… 4
アンケート・ユーザー登録ハガキ …… 68
保証規定 …… 91

特別付録 たなボタ・DSステッカー …… 93

GAME ROOM



●Wind's Seed 風の種
●キキーモラのおそうじ大作戦
●VS(ヴァーサス) ～格闘王への道～
●テキストコーナー
●装甲格闘伝ファイティングナンバーズ
●なぞぷよ
●時代劇大江戸あっぷるそーす

ロールプレイング

■Disc 1に収録

爽やかな風に乗って、なかよし姉弟の冒険の旅が始まる！

ウィンズ シード

Wind's Seed
～風の種～



コンパイル産ほのぼのコミカルほんわかRPG

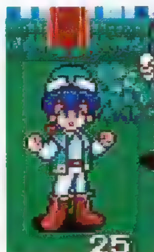
わりと普通の仲良し姉弟が、年に一度の冒険に旅立つ。二人の冒険の脇を堅めるのは、ちょっと変な性格の人たち。これぞコンパイルの王道を行く、正統派（?）RPGなのだ。

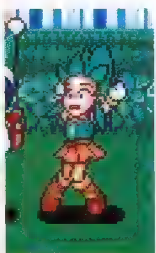


すさみきった現実にコンパイルが叩きつける、ハートフルRPG

天変地異や悪質な犯罪がはびこる現代。こんな現代を生きている人々の心は、じょじょにすさんできてはいないか。そんな現実にコンパイルが一石を投じる（？）のが、このゲームだ。

全編を貫くゆったりとした雰囲気と、美しい自然を描いた背景は必ずや疲れきった人々の心をケアしてくれるだろう。また家庭用ゲームマシンに優るとも劣らない高速スクロールや、大きなキャラクタが気持ちよく動く戦闘シーンなど、どこを取っても本格RPGと呼べる作品に仕上がっているぞ。

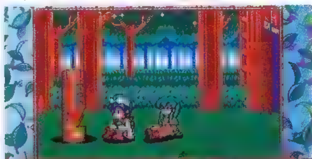




⬇イベントではかなり演技してくれるぞ

⬆２人の主役はいろんなポーズを見せる

⬇スムーズなスクロールに燃えるシナリオ。これがコンパイルの本気RPG





大きなキャラがよく動く！

基本操作

基本操作は以下のとおり。このゲームは残念ながらマウスには対応していません。そのかわりジョイスティックを使って遊ぶことができます。専用の外付けサウンドボードに接続できるものであれば、問題なく使用可能です。

キャラクタ移動・会話・調査	↑ ← → ↓　8 4 6 2	↑←→↓	Ⓐ Ⓑ
コマンドウィンドウオープン/クローズ	ESC SHIFT 0	↑←→↓	Ⓐ Ⓑ
コマンド選択	↑ ↓ 2 8	↑↓	Ⓐ Ⓑ
コマンド決定	SPACE ↵ (含むテンキー)	↑←→↓	Ⓐ Ⓑ
コマンドキャンセル	ESC SHIFT 0	↑←→↓	Ⓐ Ⓑ

主人公は迷コンビの姉弟

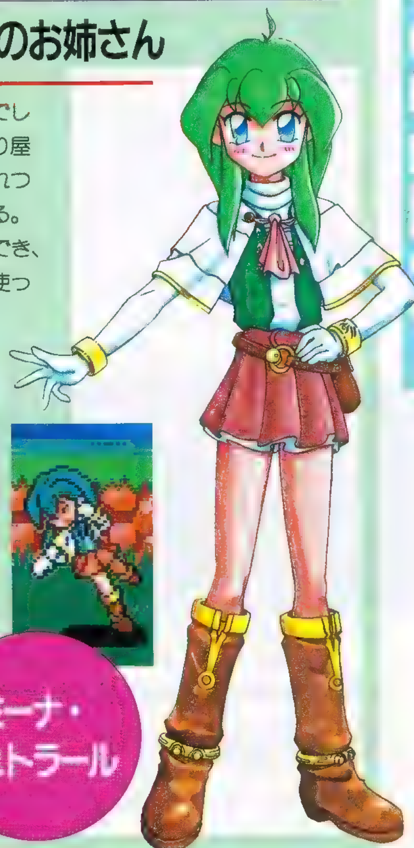
♥しっかりもののお姉さん

お姉さんのミーナは勝気でしっかりものの14才。のんびり屋の弟・オットーにカツを入れつつ、お祈り草探しの旅に出る。風の力をコールすることができ、戦闘では強力な全体攻撃を使って敵をやっつけるぞ。





➡⬇どの場面をとっても威勢のいいお姉さんらしさがよく出ているミーナだ

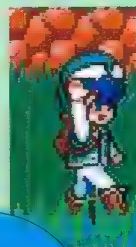


ミーナ・シュトラール



♠おっとりしている弟くん

オットーはとってものんびりした性格の12才。大地や草木と会話ができるので、自然の力を借りて戦闘に参加する。





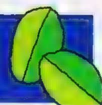
⬅⬇ちょっとしたことですぐ目がうるむ。女の子とよく間違えられる。

オットー・シュトラール





ちょっと変わった戦闘シーンを含めたシステム紹介



それではまず、ゲームシステムの説明からしていこう。

基本的にはいわゆる普通のRPGなので、知っているひとならばすんなりとゲームに入っていけるだろう。村では人と会話して情報を集めたりアイテムを購入する。野外では敵との戦闘で経験値をためてレベルアップし成長していく。敵はわりと強めに設定してあるから、キチンとレベルアップしないとつらい戦いになるぞ。コールシステムをうまく使って倒そう。



⇧特に悩むようなコマンドはない。だれでも楽しく簡単にゲームに参加できるぞ

フィールドコマンド

移動中であれば、いつかなるときでもコマンドウィンドウを開いて使用することが可能になっている。コマンドは全部で3種類。その内容は以下に詳しく紹介してあるぞ。



⇦移動中ならいつでもコマンドを出せる

どうぐ

現在持っている道具を表示し、選択した道具を使うことができる。道具は体力を回復させるものがほとんどで、最大16個まで一度に持つことができる。回復アイテムは安いのでたくさん持っておこう。



⇧お店で売ってるアイテムや、咲いているドリドリの葉を使って回復する

つよさ

ミーナとオットーのステータスを画面に表示する。それぞれのレベル・経験値・体力・攻撃力・防御力・素早さがわかる。これを参考にして敵と戦略的に戦ってみるのもおもしろい。



⇧とてつもなく強くなったキャラを見て感慨にふけるのもいいだろう

システム

システムでは以下の4つのコマンドが実行可能だ。

<セーブ>ゲームをセーブする。セーブポイントは3カ所で、日時も記録される。

<ロード>ゲームをロードする。セーブされた日時・レベルを参考にしよう。スタート画面の「途中から」も同じくロードになる。

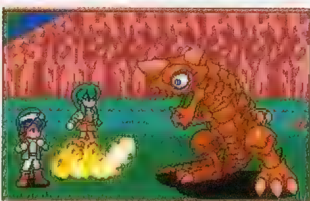
<はやさ>ゲームのスピードを変更する。CPUパワーの低いマシンではどちらを選んでもあまり差はでないぞ。

<サウンド>音楽の有無の選択。

戦闘コマンド

フィールドを移動中に画面が光ったら敵との戦闘に入る。

戦闘ではこのゲーム独特のシステムがある。それらを有利に使えば、敵を簡単に倒すことが可能になるぞ。敵を倒せば経験値とお金（単位：ポリゴン）が手に入る。

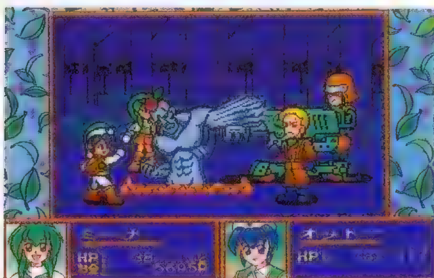


⇧敵も味方もよく動くのが最大の特徴

攻　撃

敵を攻撃する「コール」というシステムについては右ページを参照してもらいたい。

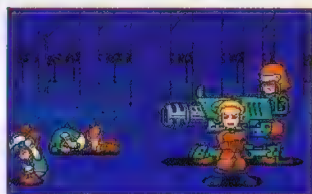
ここではもう一つの「火事場システム」について説明する。これは体力が少なくなり、生命の危険が高くなればなるほど、攻撃力が上昇するというシステムだ。戦闘シーンに登場するすべてのキャラクタに当てはまるので、敵に中途半端な攻撃を加えると、火事場システムのおかげで手痛い反撃を食らうことになるぞ。強力な攻撃で一気に倒さないと危険だ。



⇧火事場システムと必殺技を兼ね合せればボスキャラだって恐くない！　いかにコールをためるかが勝負

防　御

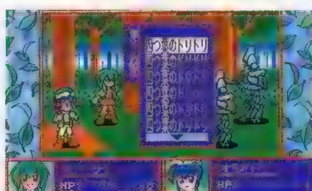
これを選ぶとそのターンは何もできないかわりに、防御力を高めて敵からのダメージを減らすことができる。火事場システムのために、ちょっと自分の体力を減らしたいときなどに使おう。



⇧地べたに伏せるミーナと頭を抱えてしゃがみこむオットー。なかなかかわいい

道　具

パーティーが現在持っている回復アイテムを使用する。防御と同じく、回復以外はこのターンは何もできない。アイテムを取り出して、モグモグ食べるところがとってもチャーミングだ。



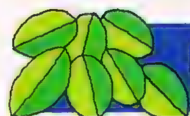
⇧リュックからアイテムを取りだしてモグモグすれば、ライフ回復だ

逃げる

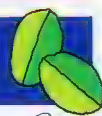
戦闘を放棄してその場から脱出する。二人のうちどちらか一人でも逃げられれば、脱出は可能だ。だが、敵との素早さの関係で逃げきれない場合は、一方的に攻撃を受けることになる。



⇧一所懸命走っても相手の素早さが高いとなかなか逃げられないぞ



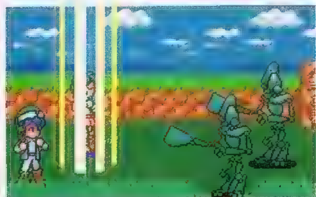
完全解析コールシステム



コールとは自然の力を呼び出して敵を攻撃すること。

ミーナは個別攻撃と全体攻撃の2種類のコールを使うことができ、オットーは単体攻撃しかできないかわりに傷ついた体を癒す回復のコールを使える。

コールは続けて唱えることで、最高3段階までパワーアップする。さらにMAX状態の場合は必殺技を使うことも可能になる。どの敵に対して、どれくらいのコール攻撃をかければいいのかを把握して、戦おう。また、前述の火事場システムと合わせて使えば威力が数段アップした攻撃が可能だ。



⬆コールすると光がキャラクタを包む



⬆下手に使うとピンチになる可能性も



ミーナの攻撃パターン

コール	個体攻撃		全体攻撃	
コール0	ウインドニードル	空気の溝を相手に投げかけ切り裂くカマイタチ技。与えるダメージは少ない。	ヴァールウィンド	素速いつむじ風が画面を横切って、複数の敵にダメージを与える攻撃。
コール1	ニードルカッター	横に長く延びるウィンドニードル。見た目はほとんどレーザーって感じだ。	ヴォルテックス	ヴァールウィンドの強力版。つむじ風が画面を動き回ってダメージを与える。
コール2	ニードルウェーブ	空気のウェーブレーザー。三日月状のレーザーが敵を完膚なきまで切り裂く。	トルネード	縦いっぱいのでっかい竜巻が画面を走り抜ける。ザコはあっという間に死ぬ。
コール3	スパイラルニードル	画面上に大量のニードルウェーブが出現。螺旋を描いて突っ込んでゆく。	サイクロン	トルネードが2本も画面に出現。敵を往復して大ダメージを与えてくれる。

必殺技・ヴォイド
ミーナとオットーが飛上がると、その下をぶっとい真空レーザーが突き抜けていく。

オットーの攻撃パターン

コール	攻撃		回復	
コール0	ソーンフラワー	どこからともなく薔薇が降ってきて敵に襲いかかる。華麗な技といえよう。	回復0	ミーナとオットーの体力をMAX状態の12.5%回復させることができる。
コール1	グラスアロー	どこからともなく草が振ってきて敵に襲いかかる。草のバルカン砲だ。	回復1	ミーナとオットーの体力をMAX状態の25%回復させることができる。
コール2	ブラウンストリーム	木の根が地面から出てきて、敵を足元から崩してしまう。威力もある攻撃だ。	回復2	ミーナとオットーの体力をMAX状態の50%回復させることができる。
コール3	ヒュージアイヴィー	先細りの巨大なツタを呼出し、敵を貫いて攻撃する。ダメージは絶大だ。	回復3	ミーナとオットーの体力をMAX状態の75%回復させることができる。

必殺技・マンドラゴラ・バーストナックル
マンドラゴラが地面から現われ、力まかせに相手をブチまわし、ピースをして去る。

連続写真でどうじゃいやー!

オットーの必殺技
マンドラゴラ・バーストナックル

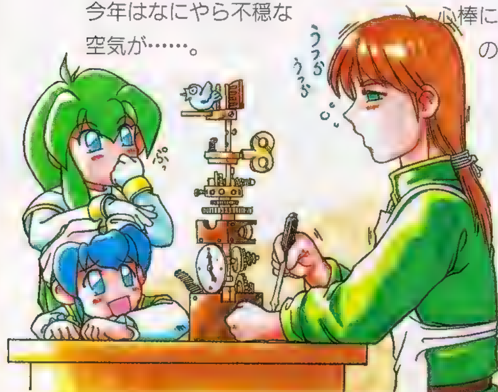




お祈り草を求めて2人の旅立ち！

ミーナとオットーが目指すのは初め「西の草原」という場所。そこに咲く「お祈り草」を取りに姉弟二人の旅が始まる。

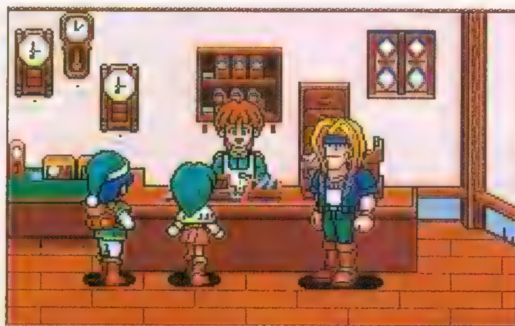
星の山に行く途中の村に住んでいる、いとこのグレイに挨拶をすませて、いつものようにのんびりした旅をする予定だった。だが、今年はなにやら不穏な空気が……。



まずは村でごあいさつ

お祈り草を摘みに行く旅もこの村でひと休み。一年ぶりに会う人人はミーナたちを暖かく迎えてくれる。ちょうどそのころ、時計屋のグレイは謎の風来坊に妙な相談をもちかけられて困っていた。用心棒に雇ってくれという、風来坊の話を断わるとミーナとオットーに1年ぶりの笑顔を投げかけるグレイ。二人は宿屋で一泊したあと西の草原を目指す。

➔村には普通の人から、変な人までいろんな人がいる



←風来坊さんを完全に無視して楽しく話す三人。デカイ体のわりに小心者かも

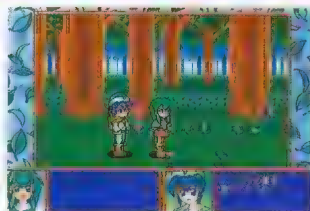




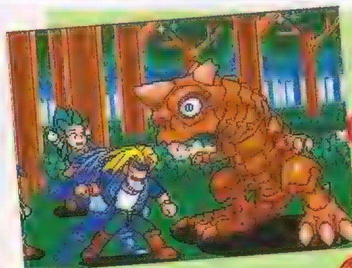
➔村で時計屋を営む。おっとりしているが意外に切れる

お祈り草はどこでしょう

一夜明けて、いよいよお祈り草探しに出発する二人。旅の途中、強敵のイワトカゲに二人が襲われたときは、出番とばかりに風来坊さんが助けてくれるぞ。その荒技は某格ゲーの乱舞技をほうふつとさせるスゴいやつだ。つらい旅のすえ二人はお祈り草にたどり着く。

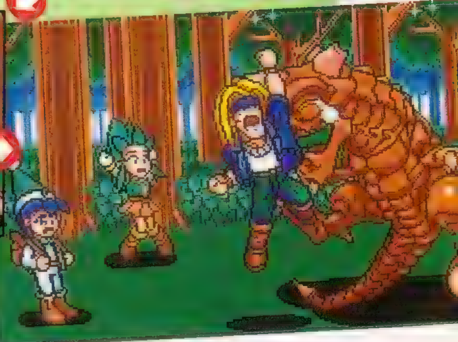


↑森の中をのんびり進む二人。この先に何が待っているとも知らずに……。









↑二人の後方から残像を残しつつ近づいてきて、パンチやキックを雨アラレと浴びせたのち、トドメのジャンピングアッパーが炸裂！

登場敵キャラ

イシオニ



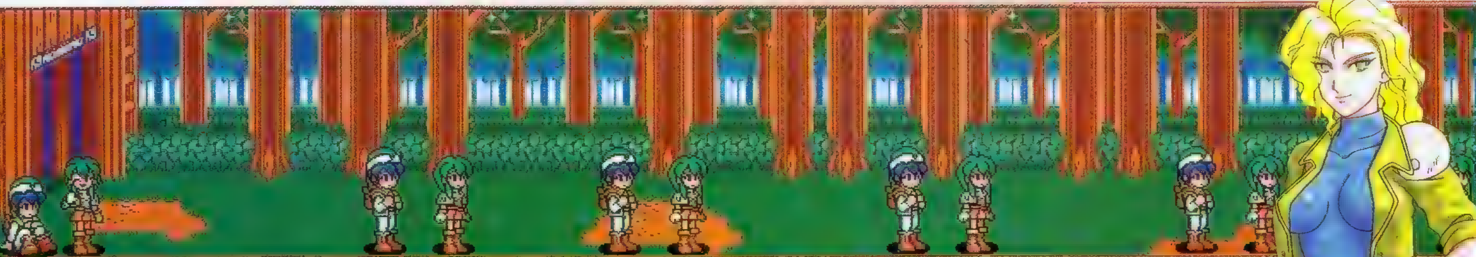
➔意外と堅いが、コールーで倒せる。ザコだ

コトダマ



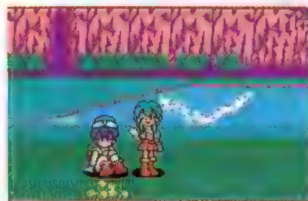
➔攻撃力が高く、序盤はかなり手強い





黒い一角獣出現、グレイはどこに

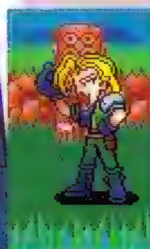
村へと戻ってきた二人だが、すでに村の中は黒い一角獣と呼ばれる武装グループに占拠されていた。次々と襲いかかる兵士を払い除け、指揮官のギャリオットまでたどり着くミーナとオットー。だが、ギャリオットは自分の手下が倒されるとすかさず逃げてしまう。なぜ黒い一角獣は村を襲ったのか？　さらわれたグレイはどこへ行ったのか？　グレイの師匠とは誰なのか？　地神ガレスピィと風来坊さんの関係は？　怒涛の展開を見たくば先へと進むがよい！



🅾キレイな湖畔でのんびりポーズ。のどかな旅のように見えるが…

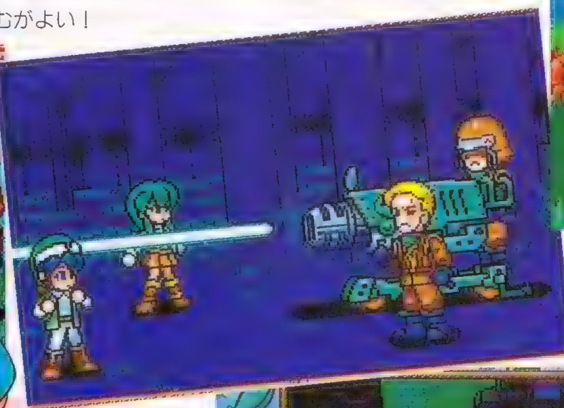
ギャリオット

黒い一角獣の指揮官。某ポリゴン格ゲーのキャラに激似





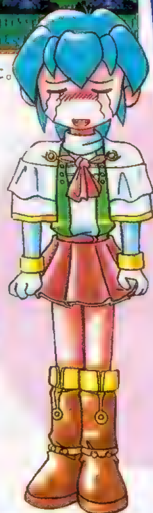
🅾グレイがさらわれた。いったいナゼ？



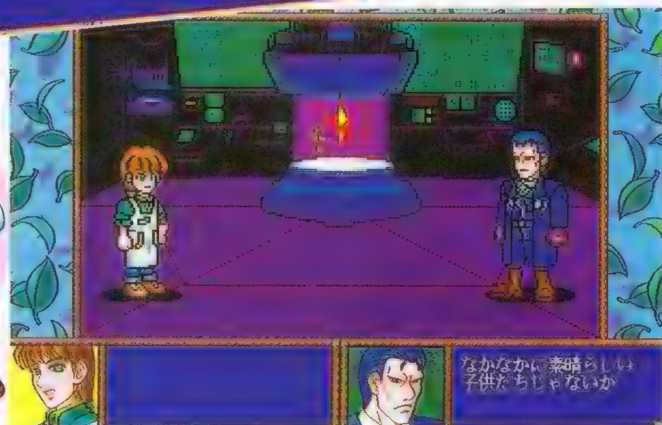
🅾ギャリオットを撃退したのも束の間、新たな刺客が村へと迫っていた。こんな巨大な武器の攻撃に耐えられるのか



🅾見かけはゴツイが、中身はナイーブ。多感な風来坊だ







🅾いかつい顔のオジサンは？

制作ウラ話

オカリナがキキーモラのゲームを作っていたので見てみるとなぜか氷を飛ばす変な物なので「なんで氷飛ばすん？」と質問すると「ただなんとなく」という返事だったから「モップで攻撃しろモップを回収させろ敵がバカだからなんとかしろ」とアドバイスをかまして意気揚々とひきあげてさてどっこらしょとウインズシードのシナリオを書いていたところにバンカンが通りかかり「なんでラスボスがバカなん？」と聞くので「ただなんとなく」とこたえると、「少年の成長を描けマップが複雑だから単純にしろそれをあと二週間でやれ」とゆわれたので負けじとぼくはオカリナの所に行って「あと二週間でやれ」と付け足した。でも、ウインズシードよりキキーモラの方が先に完成した。ナゼダ。



■Disc 1 に収録

キキーモラのおそうじ大作戦

アクション

画面上のすべての場所を通過すればクリアになるドットイート型のアクション。かわいい魔導キャラが登場する全24面に挑戦

モップできれ〜におそうじするのがキキーモラのお仕事なのねん

モップで廊下の床をきれいにするのがキキーモラの今回のお仕事なのだ。モップを持って緑色に汚れた廊下を拭いて回ればラウンドクリア。だけど、魔導キャラが邪魔をする。ぷよに捕まったりドラコにファイヤー攻撃されたりと大変なのだ。

敵にやられると時間が30秒も減ってしまう。そう、各ラウンドには制限時間がある。98秒からだんだん時間が減って0秒になるまでにお掃除が終わらないとお仕事は失敗になってしまう。でも、残り時間が10秒をきっていれば、敵にやられても時間は減らない。

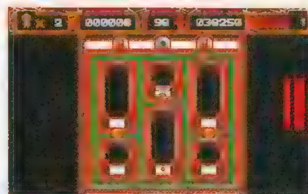
そこで邪魔する敵はモップを投げて退治しよう。どんな敵でも1発モップをかましてやれば、やっつけられる。ただし、投げたモップは自動的に戻ってこないので、自分で取りにいかなくっちゃならない。もちろんモップを取りにいく間は、掃除ができないぞ。

基本操作

キーボードだけでなくジョイパッドにも対応しています。操作は、十字キーでのキキーモラの移動以外は、モップ攻撃のワンボタンだけと超簡単です。

BボタンやESCキーで表示されるメニューは、ゲーム画面とタイトル画面で一部内容が異なります。詳しくは、「メニューについて」を参照してください。

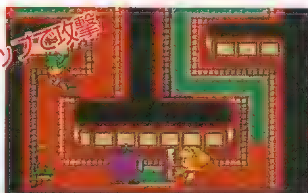
	キーボード		ジョイパッド
移動	↑ ← → ↓	8 4 6 2	十字キー
モップ攻撃	↵	SPACE	Ⓐ
メニューを出す	ESC	F-10	Ⓑ
メニュー選択	↑ ← ↓ →	8 4 6 2	十字キー
メニュー決定	↵	SPACE	Ⓐ
メニューキャンセル	ESC	F-10	Ⓑ



⬆ゲームスタートと共に時間は過ぎていく。さぁ、移動してモップがけだ



⬆緑色の汚れを残らず掃除すれば、ラウンドクリア。残り時間×50点がもらえる



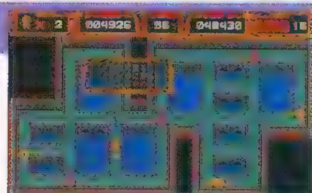
⬆おじゃまな敵はモップで攻撃。でも、モップがないと掃除できないので注意



⬆敵にやられると30秒も時間が減るので痛い。ロスといってもアメリカじゃない

メニューについて

ゲームのプレイ中にメニューを表示すればポーズのかわりになる。ノーミスに挑戦している時に失敗したら「タイトルに戻る」を選べば、タイトル画面に戻れる。今日はもう寝ようと思ったら「ゲームをやめる」だ。ただし、FDでプレイしている時は、タイトルに戻る。タイトル画面でメニューを表示した時は、ゲーム中とちょっと異なり、ハイスコアをクリアすることができるようになっている。



（タイトル画面）
ゲームに戻る
ハイスコアのクリア
ゲームをやめる

（ゲーム画面）
ゲームに戻る
タイトルに戻る
ゲームをやめる

※FDにインストールしてプレイする場合は
かならず書き込み許可にしてプレイしてください

画面表示の見方

画面は固定で、スクロールしないので、全体のルートを把握しやすくなっている。得点などの表示は、すべて画面上に並んでいる。特に注意すべきなのは、真ん中の残り時間くらい。なお、キキーモラは必ずしも画面中央の位置からスタートするとは限らないのだ。

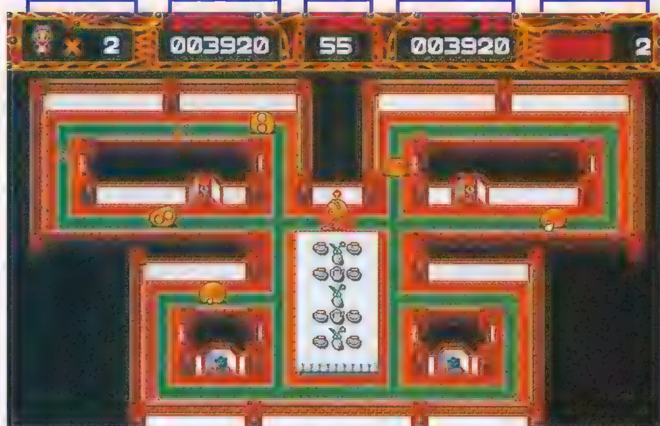
得　点
敵を倒し、床を掃除して得た点数を表示。コンティニューで0になる

最高得点
クリアやゲームオーバーの後に自動的にセーブされた最高得点を表示

残り人数
キキーモラの残り人数。最初残り2人で始まる

残り時間
98秒から1秒づつ減っていく。0で1ミス

ラウンド表示
ラウンド1〜24までの現在のラウンドを表示



まとめて倒せば高得点

モップを投げると敵を倒しつつ壁にぶつかるまで飛んでいく。そして、やはり敵をまとめて倒すとお徳になっている。下の表を見れば一目瞭然なのだが、最高の7匹でキキーモラが1人増える。しかも貴重な残り時間も増えるようになっているのだ。でも、あんまり狙い過ぎていると時間がなくなっちゃうのでほどほどに。

	得　点	時　間
1匹目	100点	±0秒
2匹目	200点	＋3秒
3匹目	400点	＋5秒
4匹目	800点	＋7秒
5匹目	1600点	＋10秒
6匹目	3200点	＋15秒
7匹目	1up	＋20秒

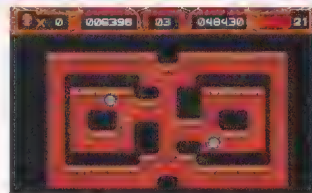
例　4匹連続で倒した場合



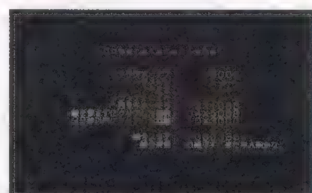
ゲームクリア時のボーナス得点

各ラウンドでは、敵を倒したり、掃除をした分の得点が入り、ラウンドクリアで、タイムボーナス点が加算される。

それだけではなく、全24ラウンドを見事クリアしてしまうと、クリアボーナスがもらえる。これは、各ラウンドをどのようにプレイしてきたかによって大きく得点が変化する重要なものだ。総合評価トライアル（詳しくは19ページを見て応募してね）も開催するので、ハイスコアを狙う人々は、大いに参考にしてほしい。それじゃグッド・ラック。



⬆敵にモップ攻撃したいところを我慢してラウンドクリアすると最後にボーナス


⬆エンディングの後に表示される総合評価。合計得点でメッセージが変わる

クリアボーナス	5000点	ゲームをクリアすると無条件でもらえるボーナス点のこと
ノーダメージボーナス	50000点	敵に一度もやられずにクリアするともらえる。達成しにくいボーナス点
ノーミスボーナス	10000点	敵にやられてもタイムオーバーせずに全ラウンドをクリアすると入る
ノーコンティニュー	5000点	コンティニューしないで、キキーモラの残り人数内でクリアすると入る
残りキキーモラ	×1000点	キキーモラの残り人数ぶん千点がボーナスとしてもらえる
敵を倒さずラウンドクリア	×5000点	敵をモップ攻撃で1匹も倒さずにクリアしたラウンド数×5千点が入る
30秒以内にラウンドクリア	×3000点	残り時間の表示が68までの30秒以内にクリアしたラウンド×3千点

1回のモップ攻撃で連続して倒した敵と得点&時間の関係



ちょっぴりイヤ〜ンなかんじの敵キャラさんたち



敵をあざむくにはまず味方からとか、罪を憎んで人を憎まずとか、一寸の虫にも五分の魂とかいったことわざがある。

それはさておき敵キャラの特徴をひとまず把握しておくことにしよう。ふくすい盆に返らずといったことにならないようにカワイイけれどおジャマなキャラの無くて七癖の研究だ。てんもうかいかい疎にして漏らさず。でも、最終面のボスは秘密。(最終ボスの攻略ヒントー早め早めのパプロン)。

コロコロログ〜 ―― 黄ぷよ



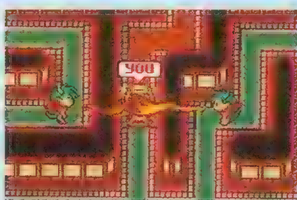
自由気ままな敵だ。コロコロと転がりながら移動し、しばらくすると眠ってしまう。まったくキキーモラの存在に関係なく行動するヤツである。



ヴォーヴォー ―― ドラコ

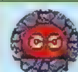


一番やっかいな敵と思われる。キキーモラを追いかけ回し、至近距離に入るとファイヤー攻撃をしてくる。しかも、ヴォーと吐かれた炎は壁を越えて届くので意外なところでやられたりする。

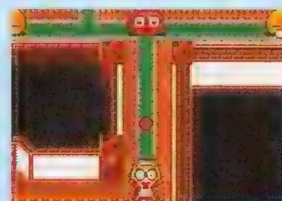


↑炎はここまで届くのだ

ピュッピュッピュッ ―― 赤ぷよ



黄ぷよと異なり移動しないのはいいのだが、キキーモラを見つけるピュッと弾を出して攻撃する。この弾はモップ攻撃で消すことができない。上下左右の直線位置にいないか充分注意。


↑弾は速い。接近戦は危険

クルクルクル ―― ウィルオーウィスプ



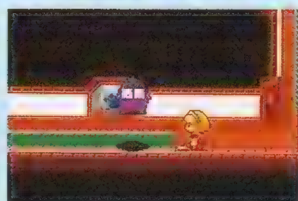
キキーモラに関係なく一定のルートをクルクル移動する敵だ。こやつの最大の問題点は無敵ということ。モップ攻撃をしても倒すことができない。挟まれちゃったらあきらめるしかない。


↑モップ攻撃が通用しない唯一の敵

ボヨ〜ンボヨ〜ン ―― ナスグレイブ



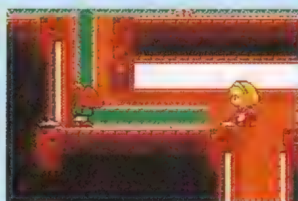
上下にキキーモラを発見すると近寄ってくる。左右はキキーモラと逆方向に移動する。時々ボヨーンとジャンプするが、その時は下をくぐることができる。


↑ジャンプをした時が避けるチャンス

ザッザッダァ ―― ミノタウロス



闘牛場の牛と行動パターンは同じと考えていい。キキーモラを見つけると、足をザッザッと鳴らし、ダーとばかりに突進してくる。横に避けてあげれば、そのまま通り過ぎていく。さすが牛。


↑足元に砂埃が舞ったら突進の前兆



やっぱりテクニックはあるほうがいいのよね、たぶん



それでは、本邦初公開の開発者みずからが明かした攻略法をどこよりも早くお届けしよう。各ラウンドをクリアするための初心者のための初歩的攻略からハイスコアを出すためのアドバイス。敵キャラクターの思考ルーチンの解析による戦略まで、ここを読むのと読まないのとでは、天と地の差ほどの違いがプレイに現れてしまうだろうと予想される。ウソのようにみるみるたくましくなるのだ。

むやみにモップを投げない

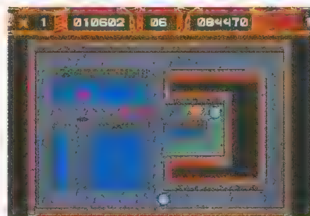
モップ攻撃はキキーモラの唯一の武器。だけど、長い直線のところでは、むやみに投げないようにしたい。モップを取りにいくまでの間は、掃除もできないし、敵に攻撃できない裸どうぜんの無防備な状態だ。取りにいくまでの時間がもったいないし危険も多くなる。



↑長い直線でのモップ投げは、裸でコンパイル社内を歩くのと同じくらい危険だ

残りタイムは10秒以上減らない

敵にやられると残り時間が30秒減ってしまう。しかし、減るとはいっても10秒以下にはならないようになっている。だから、残り時間が少ないようだったら、モップ攻撃をしたり、逃げたりするより、敵に当たってでも掃除することを優先させたほうがいい場合があるということだ。



↑30秒きっている時に敵に当たってもいきなり0秒にはならない。10秒きったら敵にぶち当たっていこう

高得点を得るためには

いろんなボーナス点があるけれどハイスコアを狙うために重要となるのは以下のものだ。

敵をまとめて倒すと高得点なんだけど、難しいわりに時間をくいすぎる。無理に狙うよりは、早くクリアしてタイムボーナスを稼ぐほうが効率はいい。

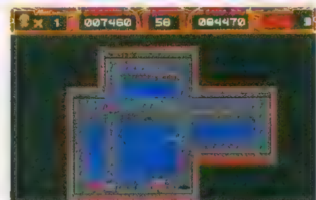
30秒以内に敵を倒さずにクリアするのがハイスコアへの近道。もしそれが難しい面でも「30秒以内にクリア」か「敵を倒さずにクリア」のどちらかを狙っていけば、確実に得点がアップするだろう。ゲームスタート時に両方を狙うかどちらかを狙うか考えてプレイ。

最高の総合評価を得たいのならば、敵に1回もやられずにクリアして5万点のボーナスをもらうつもりでガンバルしかない。

- 30秒以内にラウンドクリアを目指す
- 30秒以内にクリアできない時は
  敵を倒さずにラウンドクリアを目指す
- 敵に1回も当たらずにゲームをクリアするのが
  最高の総合評価への近道

ナスグレイブのよけ方

ナスグレイブは、キキーモラが右に動けば左に、左に動けば右に動く特性がある。もしナスグレイブに左右を挟まれたら左右の移動キーを同時に押すのだ。その場でナスグレイブはブルブル震え、しばらくするとジャンプするから下をくぐって逃げられるぞ。



↑これこそ開発者だからこそ気づいた秘伝。だが、ジョイパッドでは無理っぽい

制作ウラ話

まだ桜の花咲く前だったでしょうか。このゲームはアイスストームを飛ばし、凍らせた敵を投げ捨てるという、それは変なものでした。

「なんでキキーモラが氷出すん？」

ガッツさんが私に尋ねました。

「はあ、何となくっす」

「不条理だ。モップを飛ばせ。飛ばしたら拾いにいくようにしろ。敵がバカだから直せ。それをあと2週間でやれ」

ガッツの野郎はニヤリと笑うと、ウインズシードを作り始めました。

泣く泣く私が作り直すと、死にそうだったクソゲーが不死鳥のように生まれ変わったじゃないですか。

「やるじゃん、オカリナ」

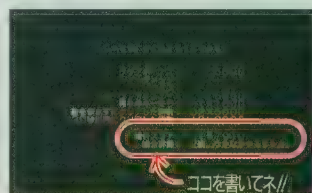
ガッツの野郎はそうほほ笑むと、私の肩をポンと叩きました。

ありがとう、ガッツ。



総合評価トライアル

ゲームクリア・ゲームオーバー時の総合評価を送ってください。最高の総合評価の中から抽選で何かいいモノを送らせていただきます。住所・氏名・年齢・職業・総合評価をハガキに書いて下記宛先へ8月31日（消印有効）までに送ってください。最高の総合評価は270000点以上でもらえます。



←一番下の総合評価とメッセージをハガキに書いて応募して

8月31日 締切(消印有効)

宛先 〒732 広島市南区京橋町1-7アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル「俺こそキキーモラ」係

■Disc 2に収録

VERSUS 格闘王への道

アクション

アイコンを駆使しパンチ・キックの攻撃で闘い氣をためれば必殺技も使える。本格的格闘ゲームをコマンド入力で楽しめる。

リアルタイム・コマンド入力式アクションバトルだ!!

いわくありげな格闘技選手権大会が開催される。大会で対戦者を打ち破り、優勝するのが主人公の武神京也の目的だ。彼は、伝説の古武術武神流の初伝技をマスターしている正当伝承者。パートナーの美花の助言を受け闘いにのぞむ。

闘いは、パンチ、キック、氣を使った必殺技の3種の攻撃を使いわけ、相手の体力を0にした方の勝ちという1本勝負。攻撃、防御および間合いなど、すべて3D画面のアイコン操作で行なう。対戦者の攻撃と防御は、2つの青いアイコンで表示される。フチの青いアイコンが対戦者の防御アイコン。このアイコンにガードされないように隙をついて攻撃しなければならない。もう一方の時々現れる青いアイコンが攻撃。プレイヤーと同じくパンチ、キック、必殺技を出してくる。そして赤いアイコンがプレイヤーのアイコンだ。



⬆赤いアイコンの左下にあるのが敵のアイコン

間合い

闘いでは、相手との距離が重要な要素だ。試合では、接近戦のクロスから離れたロングまで、3パターンの間合いをとることができる。操作は画面下中央の操作パネルの矢印マークを左クリックして行なう。また、前後の間合いだけでなく、左右移動もこのパネルで操作する。相手から受けるダメージも変わるし、こちらの出せる必殺技も間合いによって変化する。

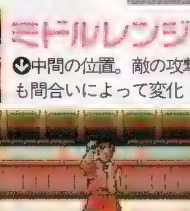


操作パネルの上の矢印をクリックして間合いをつめ、下で離れる。左右の矢印でその方向に移動できる



ロングレンジ

⬆一番離れた間合い。攻撃が当たりにくい



ミドルレンジ

⬇中間の位置。敵の攻撃も間合いによって変化



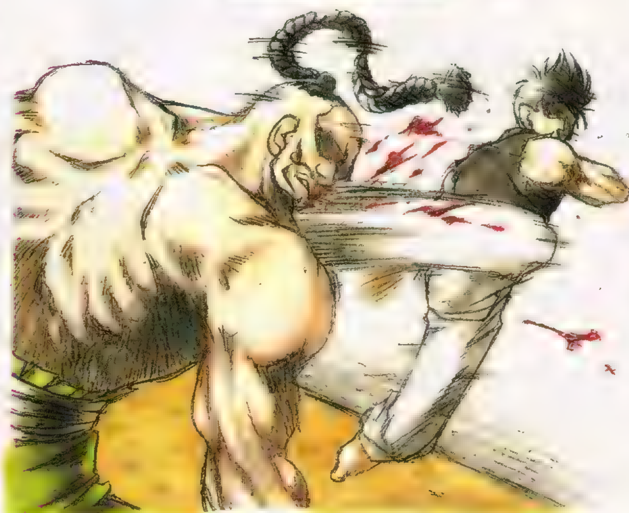
クロスレンジ

⬆接近した間合い。相手に攻撃がヒットしやすい

基本操作

マウスだけで操作することができますが、キーボードにも対応しています。基本的には、左クリックが決定、右クリックがキャンセルになります。カーソルを戦闘フィールドに移動させると赤いアイコンに変化します。この時は左右のクリックで攻撃と防御になります。また、攻撃の切り替えは、戦闘フィールド以外の場所で左右どちらかをクリックすると変更できます。

カーソル移動	360	↑ ← → ↓	8 4 6 2
決定・攻撃		SPACE	Z
キャンセル・防御		↵	X
攻撃の切り替え		SHIFT	C
強制終了		F-10	



攻撃

攻撃は操作パネルでも攻撃フィールド外でも切り替えることができる。相手の青いアイコンに防御されないように左クリックで攻撃すれば、相手の体力を奪える。氣やスタミナが足りない時、必殺技は使えない。氣は攻撃や防御など何もしないでいると回復するが、しかし、スタミナは試合が終了するまで回復しない。



パネル中央を左クリックするたびにパンチ→キック→必殺技→パンチと変化

攻撃の切り替えは戦闘フィールド外でクリックでも可

パンチ

攻撃に合わせてアイコンの形が拳に変化する。攻撃を決定（左クリック）してから技が出るまでのロスが一番少ないので当たる確率は高いが、ダメージ量が少ない。



⇧アイコンを相手の身体に合わせて攻撃。青いアイコンに防御されたら失敗

キック

パンチより当たる確率が低いけれども、その分ダメージ力がある。もちろん必殺技ほどではないが。



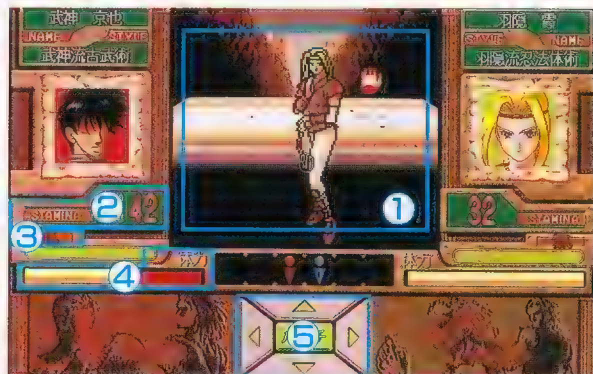
⇧赤いアイコンが必殺技を選んだ時の形。成功すると技を表示する。１試合で使える回数はスタミナの制限があり限られる

必殺技

スタミナと氣を消費して出す技。間合いによって変化する。また、一定条件で出る超必殺技もある。

画面の見方

プレイヤーに関する画面左の表示内容を説明します。右側の対戦者も同様の表示内容です



①**戦闘フィールド**　プレイヤーの視点から見た対戦者を表示。この中でアイコンを操作し闘う
②**スタミナ表示**　プレイヤーの疲れを表示。必殺技を使用すると減り、試合中に回復しない
③**氣ゲージ**　プレイヤーの精神力。何もしないと回復していく
④**体力ゲージ**　プレイヤーの体力。ダメージを受けると減少
⑤**操作パネル**　矢印で移動。中央で攻撃を切り替える

防御

対戦者の青い攻撃アイコンは、戦闘フィールドを一定の軌道を描いて移動し、しばらくすると大きくなる。大きくなる前に防御しないとダメージを受け体力が減少。

防御は、プレイヤーの赤いアイコンを相手の攻撃アイコンに合わせ右クリックだ。ただし、パンチ攻撃は、パンチのアイコンでないと防御できない。キック攻撃、も同様。ただし、必殺技はどのアイコンでも防御可能。相手には、得意な間合い、攻撃パターンがあるので見極めて防御しよう。



⇧上が相手の攻撃を防御したところ。下が防御が間に合わなかったところ

主人公

武神 京也

武神流古武術

身長＝175cm◉体重＝72kg
年齢＝19歳◉出身国＝日本

８世紀頃大陸から伝わった幻の武術、王虎流骨砕術の流れをくむ古武術武神流の正当継承者である









対戦相手を倒してレベルアップしていくバトルポイント制

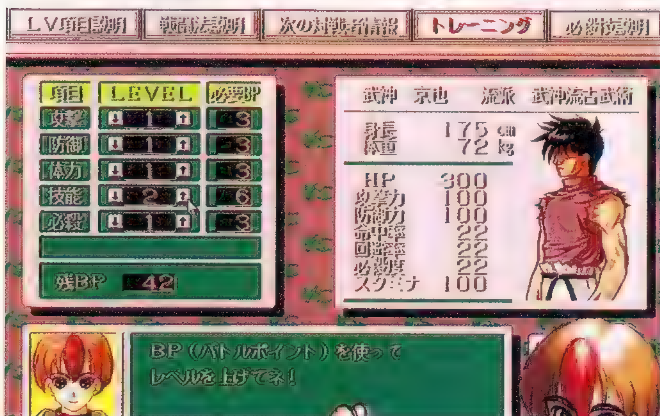
主人公は、闘うごとに成長し、強くなっていく。このレベルアップを好きなようにできるのが、バトルポイント制である。

1試合が終わると、闘い方に応じてバトルポイントを獲得する。バトルポイントを使って、攻撃・防御・体力・技能・必殺の5つのレベルを上げるのだ。レベルが上がると主人公の攻撃力・防御力・命中率・回避率・必殺度・スタミナといったステータスも変化。

ちなみにパンチやキックの基本攻撃よりも必殺技を当てた方が、試合後にもらえるバトルポイントは高くなる傾向にあるようだ。

サブ画面でパワーアップ

バトルポイントを振り分けるのがサブ画面。パートナーの美花が対戦相手の情報を知らせてくれたりするところ。画面上のメニューのトレーニングをクリックすれば、バトルポイントの他にステータスを表示してくれる。各メニューの内容は下記のようになっている。



LV項目説明

バトルポイントによってレベルを上げる方法を美花が教えてくれる。また、どのレベルを上げるとどのステータスに影響を与えるかもわかるようになっている。

戦闘法説明

試合での操作方法など実際の格闘画面を表示して詳しく説明している。ここを見れば前ページを読む必要性は、まったくない。

次の対戦者情報

対戦相手のステータスと主人公のステータスを表示し、相手の攻撃の特徴、闘い方を解説してくれる。

トレーニング

バトルポイントを使って主人公の5つのレベルを自由にアップさせることができる。瓦割りやビールビン割りといったようなアクションゲームは入っていない。

必殺技解説

主人公がその時点で使用できる必殺技の内容、間合い、消費するスタミナの量などを教えてくれる。

必殺技も変化する

古来より古武術は、技の修得を4段階に分けている。主人公のマスターしている初伝技の上には、まだ中伝・奥伝・秘伝がある。

レベルアップによって主人公は、中伝技を修得することが可能だ。各最終技は、主人公がある境地にならないと発動しない。そして、その先に辿りつくことができるかどうか。それはまだわからない。

武神流古武術

	技名	間合い	解説
初伝技	極投・飛鳥（きょくとう・あすか）	クロスレンジ	アームロックで相手の腕を極めて投げる技
初伝技	肘技・虎襲斬（ちゅうぎ・こしゅうざん）	ミドルレンジ	加速をつけて間合いを詰め、肘を旋回させて降り下ろし相手に叩きこむ技
初伝技	蹴技・螺旋脚（しゅうぎ・らせんきゃく）	ロングレンジ	身体を真横にして後ろ回し蹴りを放ち、さらに反動を利用して逆足の蹴りを放つ
初伝技	初伝最終技・龍爪破（しょでんさいしゅうぎ・りゅうそうは）	？	体内の氣を練って掌に集め爆発呼吸と共に相手に向かって叩きこむ技
中伝技	極投・飛燕（きょくとう・ひえん）	クロスレンジ	相手の両手を交差させ極めておき、回転しながら投げる
中伝技	烈巴乱舞（れっぱらんぶ）	ミドルレンジ	拳・掌・肘のパンチ系の攻撃を連続して叩きこむ
中伝技	蹴技・空刃旋（しゅうぎ・くうはせん）	クロスレンジ	螺旋脚の変形技で、逆足での回し蹴りに氣を込める
中伝技	中伝最終技・摩空破（ちゅうでんさいしゅうぎ・まくうは）	？	龍爪破の高等技で、相手の氣を呑み込み、相手の氣の散った箇所に叩きこむ



パートナー 美花（メイホワ）

身長＝160cm●体重＝47kg●B80／W58／H80
年齢＝17歳●出身国＝中国

屈強の対戦相手は6人と、その後に何かが待っている…

1・2戦の予選から本戦へ進むにつれて対戦相手は、強くなっていく。そして、隠された謎が明らかになった時、なにかが起こるらしいのだが。

ここに決勝までの6人の格闘家がいる。それぞれに今大会の闘いに意味を持つ対戦者たちだ。それぞれの修得闘技によって使う必殺技も異なる。彼らを乗り越えた先にエンディングが待っているのだろうか、それとも…。

BOUT1 ダナマリハ・カーン

モンゴル人が崇拝しているテングル（蒼天の神）・カーンの異名を持っている。地国では英雄的なモンゴル相撲の覇者。戦績は300戦無敗。巨体に似合わぬ素早い動きをするのであなどれない。



必殺技 蒙虎覇極道(もうこはきょくどう)

間合い:ロングレンジ

全身の力をこめたショルダータックルをぶつけてくる。





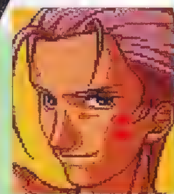
モンゴル相撲

身長＝196cm●体重＝153kg●年齢＝36歳
出身国 モンゴル

BOUT2 シンカティクン・チェンパー

野生味あふれる褐色の貴公子。ムチのようにしなやかな筋肉で構成された身体を持っている。そのためか強度のナルシストである。脚力があり、その蹴りが決まれば対戦相手の骨を粉砕させるのではないかといったほどの威力を持つ。今までに闘って再起不能にされた選手は十数人にも上っている。王立系ラジャダムナン、軍部系ルンピニーの統一王者で、あまりに強すぎるため国内には敵がいないといった状況のため新たな対戦者を求めて大会に参加した。







ムエタイ

身長＝180cm
体重＝75kg
年齢＝24歳
出身国＝タイ

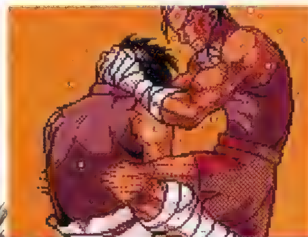
超必殺技 コークスクリューキック

間合い:ミドルレンジ

蹴りに必要な前身の部所を螺旋状に機能させて一体化し、相手に叩きこむ蹴り技。

必殺技 ニークラッシュ

間合い:クロスレンジ



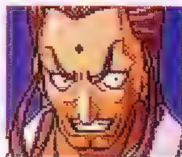
↑接近戦で闘っていると、首相撲から膝の連打を出してくる



↑必殺技が決まるとこのようなグラフィックが表示される

BOUT3 シンプソン・クレイジー

柔術とは名ばかりの狂ったケンカ攻撃をしてくる狂犬格闘家。バーレ・トゥードで100戦以上闘っているがいまだに無敗。

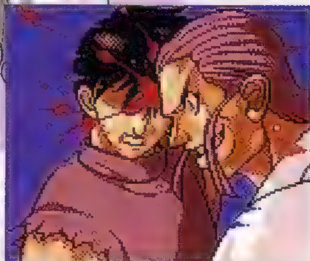




クレイジー柔術

身長＝190㎝
体重＝108㎏
年齢＝30歳
出身国＝ブラジル





必殺技 クレイジー・スリーパー

間合い:クロスレンジ

チョークスリーパーをかましつつ不敵な笑みをもらす。



まさに血に飢えた狂犬

必殺技 クレイジー・チョーパン

間合い:ミドルレンジ

相手の両腕を取り、ガードを空けたところに頭突きを見舞う技。

超必殺技 トモエ・クラッシュ

間合い:ミドルレンジ

巴投げと見せかけて、投げられまいと相手が踏ん張ったところに金的蹴りを叩きこむ悶絶技。

BOUT4 ファン・ス・ロン(黄秀龍)

地元の孤児のために闘っている正義感あふれる好青年。格闘家にしてはやせているが、鮮やかなフットワークから繰り出される連撃はスピーディーで破壊力抜群。世界テコンドー選手権5年連続ライト級チャンピオン。



必殺技 ティオ・パンデ・トリョチャギ

間合い:ロングレンジ

ジャンプからの飛び後ろ回し蹴り。離れたところから突然くる。



超必殺技 双龍牙(そうりゅうが)

間合い:ミドルレンジ

ネリョチャギを当てた反動で、さらにもう一発入れる離れ技。

必殺技 ネリョチャギ

間合い:ミドルレンジ

主に相手の脳天または後頭部にかかとを落とす秘技。



正統派の格闘家



テコンドー

身長＝175㎝●体重＝64㎏●年齢＝26歳
出身国＝韓国



テコンドー

BOUT5 羽隠霞(はかくれかすみ)

見た目はきゃしゃ、中身は意外と肉感的。前回の大会で行方不明になった憧れの人の手掛かりを得るため参加する。伝説の武術家、羽隠幻斎に鍛えられた日系2世。



羽隠流忍法体術

身長＝165cm●体重＝50kg●年齢＝20歳●B84／W56／H85●出身国＝アメリカ

必殺技 円空脚(えんくうきゃく)

間合い:クロスレンジ

正面の相手に対して後ろから蹴りを放つ高等技。

必殺技 烈昇脚(れっしょうきゃく)

間合い:ミドルレンジ

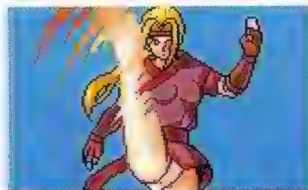
骨法でいう逆回し蹴り。パワー不足を補う旋回系の技が多い。



必殺技 旋風脚(せんぷうきゃく)

間合い:ロングレンジ

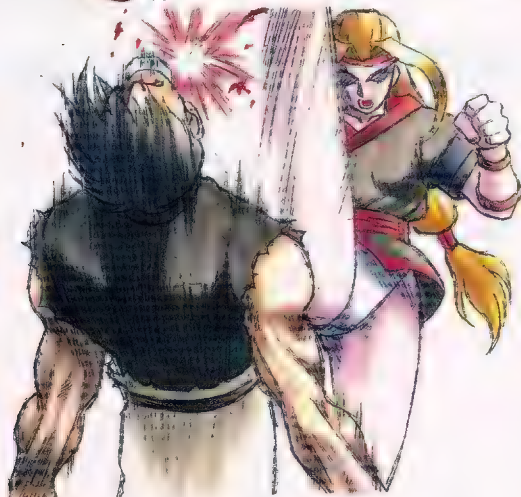
中国拳法の旋風脚と同じく回転してキックを当てる技。



超必殺技 双身拳(そうしんけん)

間合い:ロングレンジ

複雑な運足法で2人の人間から攻撃されているように錯覚させる。



BOUT6 カイザー

ヘビー級の体格ながら華麗な空中殺法の使い手である。ディオース・シエロ（空の神）の異名を持つ。伝説のUWA、EMLL、AAAの統一ヘビー級チャンピオン。



メキシカン・プロフェッショナル・レスリング

身長＝185cm
体重＝98kg
年齢＝32歳
出身国＝メキシコ



必殺技 カイザー・スリーパー・ホールド

間合い:クロスレンジ

ドラゴンスリーパーの変形。相手の喉でなく首の骨と肩を極める。

必殺技 ジャーマン・スープレックス

間合い:ミドルレンジ

相手の背後を取り、後方に叩きつけるプロレスと同じ技。

必殺技 フライング・ニールキック

間合い:ロングレンジ

これもプロレスリングとまったく同じキックの攻撃。

超必殺技 ダイビング・ヘルズ・クラッシュ

間合い:ロングレンジ

相手の背後に回りこみ、空中で後頭部に膝蹴りを叩きこむ技。

超必殺技 ローリング・ベッド・デスロック

間合い:ミドルレンジ

インディアン・デスロックから後方に反り相手の首をロックする。

制作ウラ話

プレイヤーの皆さんにほんの少しでもいいから自分が格闘家になった気分を味わってもらおうと思って作成に入ったこのゲーム。自分の氏名は当然として、自分の流派や必殺技にまで名前を付けることが出来るようにしたかったのですが、色々な理由によって残念ながらゲーム中に取り入れる事は出来ませんでした。名無しのゴンベイではマズイので武神（たけがみ）という名前を便宜上付けてはいますが、せめてもの悪あがきでプレイヤーキャラの特徴は極力抑えてあり、本編でのセリフも一言もありません。

つまりオレが言いたいのはプレイヤーがシルエットなのは決してデザイナーの手抜きではないって事なんです。 （ダ王　健司）



■Disc 3に収録

装甲格闘伝ファイティングナンバーズ

カードゲーム

格ゲーが苦手な人でも気分にひたれるゲームがここに登場。カードを使ったトランプみたいなゲームだけれども、燃える格闘の味がする。

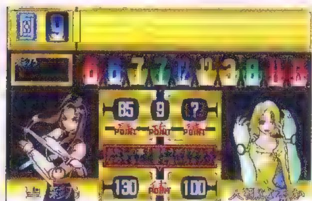
カードを使った格闘感覚カードゲーム

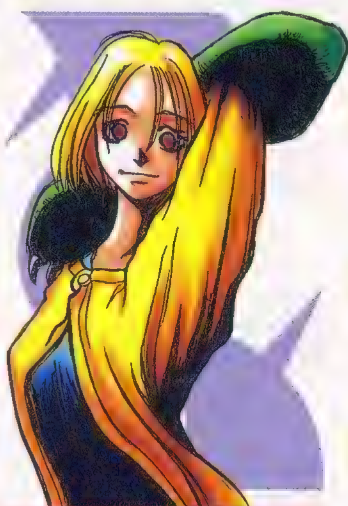
A．D．２０××年、日本の某所で開催されている格闘技大会に登場する戦士たち。腕に強力な武装を施した究極のファイターたちはA級ナンバーズと呼ばれた。

なにやら格闘ゲームのようだけど、実はカードゲームなんだ。トランプみたいな1～13までの数字が付いたカードを使って役を組み合わせていく。対戦の結果によって、勝った方が相手にダメージを与えられるというシステムだ。



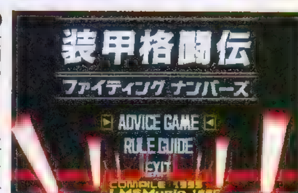
⬆登場人物は4人。内2人は女の子だけど、みんな強力なA級ナンバーズだ


⬆1対1の熱い格闘対戦？



わかりやすい３つのモード

けっこうこのゲームのルールは文字で説明するとめんどくさい。実際に、やりながら説明するのがいちばんいいんだけど…というわけで、じつはこのゲームにはそう いった説明モードも付いている。



➡最初のタイトル画面で「GAME RULE」を選択すればこの画面

GAME START

これはふつうのゲームモード。アドバイスモードでゲームになれたらこのモードで実戦だ。真のナンバーズを目指せ！



ADVICE GAME

最初はこのモードでプレイ。プレイヤーがどう行動すればいいかをガイドしてくれるお助けモードだ。



RULE GUIDE

ルールの説明をしてくれる。実際の画面を表示しながら説明があるので、分かりやすい。まずはこれを見よう。



基本操作

ゲームはすべて、上下左右にカーソルを移動し、決定操作のキーを押すだけ。キャンセル操作というのはない。

また、ゲーム中にESCまたはF-10キーでタイトル画面に戻り、タイトル画面で同操作でゲームを終了できる。また、ゲーム中に右表のキー操作をすれば、おまけ機能が使える。

カーソル移動	↑←→↓	8 4 6 2
決定	RETURN	SPACE 5
タイトルに戻る	ESC	F-10
ゲームの終了	ESC	F-10

おまけ機能 ゲーム中のキー操作

A	アニメーション&台詞のON/OFF	キャラクターのアニメーション(ダメージなど)とキャラクター台詞のON OFFを切替えるボタン。
B	BGM切替え	ゲーム中の曲（2種類）を切替える。
D	台詞のON/OFF	キャラクター台詞のON/OFFを切替えるボタン。
S	カードソート	手持ちのカードの並びをかえる。全5種類あり、1回押すたびに1→2→3→4→5→1…と変わる。 ①まずカードの役、次に役になりそうな2枚組、その他の順に並べる。その他は色ごとに数字の小さい順に並べる。 ②まずカードの役、それ以外は数字の小さい順に並べる。 ③まずカードの役、それ以外のカードは色ごとに数字の小さい順に並べる。 ④数字の小さい順に並べる。 ⑤色ごとに数字の小さい順に並べる。
T	時計表示切り換え	メッセージが出ていない間、西暦から曜日まで表示する機能のON/OFF。
R	体力回復	いつでも何回でも体力全回復。ただし、相手の体力も一緒に全回復する。

攻撃のルールとダメージの計算方法

ここでは、カードの勝負で勝敗が決定するまでの流れを通して説明しよう。ゲームに搭載されているルールの説明やアドバイスモードで十分に理解はできるとは思うけど、プレイ中にわからなくなったりして困ったときには役立つだろう。しばらく遊んでみて、ルールを確認したいときにじっくりと読んでみてほしい。

52枚のカードを使って役を組む

このゲームで使用するのは、1～13までの数字が書かれた4色のカード。つまり、13×4＝52枚。この52枚のカードをシャッフルし、最初に10枚ずつのカードを配る。この最初のカードをもとに、役をつくっていき、最終的に攻撃可能範囲の数字になるまで残りの数字を減らしていくというもの。

カードは1枚ずつだから、捨てたカードはそのゲーム中2度と出てこない。つまり、捨て札をよくチェックしておくことはポイントだ。山のカードをすべて引いてしまうと、そのゲームは引き分け。体力はそのままで、再勝負となる。

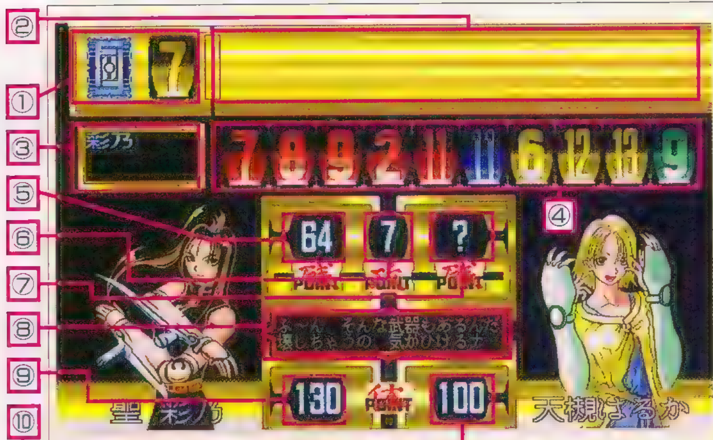


↑カードはこの52枚。それぞれ1枚ずつしかないのがミソ。戦術上のポイント

画面の見方とパラメータの説明

画面の構成は以下の写真の番号のように対応している。これも、ルールガイドで実際に例をあげながら説明しているので、ゲームの方で確認してほしい。

基本的に、この画面のままで対戦相手とかけあいをしながらゲームを進めていく。FINISHすると、画面上部が消えてカードの判定モードとなる。



①左が残りの山札。右が一番上の捨て札。自分の番のときにどちらか一方を引ける。
②交換札選択エリア。カーソル移動して、希望の位置のカードと交換できる。
③指示エリア。DEAL、CHANGEなど、状態表示と指示に使われる。
④自分のカード。10枚の自分の持ち札が並べられている。
⑤自分の残ポイント。セットになっていない札の現在の合計数。
⑥攻撃ポイント。残ポイントがこの数字以下になれば攻撃できる。
⑦敵の残ポイント。表示されない。
⑧メッセージウィンドウ。ゲーム開始時や、牽制攻撃時のメッセージが表示される。
⑨自分の体力。ダメージによって減る。これが0になるとばたんきゅー。
⑩敵の体力。攻撃が成功すれば減る。これを0にすれば勝利。

山か捨て札から1枚引く

最初のカードが配られたら、1枚を山からカードを自動的に引き、捨て札の位置におかれる。このカードの数字が攻撃ポイントとなる。プレイヤーは、この捨て札位置の開かれたカードか、山にある伏せられたカードかどちらか1枚を引くことができる。



←山から引く場合はカーソルは、こちらにもっていく

→捨て札をもらう場合はカーソルをこちらへ移動

いらないカードとチェンジする

引いたカードが、ほしいカードだったら手持ちの10枚のカードの中からいらないカードを選び交換する。山札から引いた場合は、必要なかったということがありえるので、そんな場合は捨て札置き場に捨てることができる。



←もし必要ないカードを引いたならこの位置で捨てる



↑↗必要ないカードのところまで左右へカードを移動し、決定操作でカード交換

役を組んで合計数を減らしていく

役は2種類だけ。同じ数字のカードを3枚または4枚集めるか、同色のカードで3枚以上数字が連続するカードを集めること。役が組みあがれば、そのカードの数字が残ポイントから減っていく。



↑同じ数字のカードは全部で4枚。そのうち3枚か4枚でひとつのセットが完了

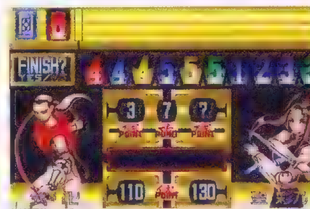
↓同じ色のカードは13枚。番号連続で3枚以上そろえればいい。最大10枚連続



残りが攻撃ポイントを下回れば攻撃

こうして役を組み合わせ、残ポイントを減らして画面中央の攻撃ポイントよりも減らす。その時点で、攻撃を開始するかどうかの選択メニューが開くので、YESを選択するとFINISH。

もちろん、相手が先に攻撃をしかけてくることもあるのだ。



↑残ポイントが3になった。攻撃ポイントが7でそれ以下だから、戦闘に入れる



↑敵の残ポイントは41。差し引き38が相手へのダメージとして与えられる

攻撃のルールとダメージの計算方法

どちらかが攻撃をしかけると、数値の計算になる。役の組み合わせのカードは消されていき、残ったカードの数値の合計で運命が決する。基本的に、最後に残った合計数の少ない方が勝ちで、その数字の差が攻撃ポイントとして相手へのダメージとなる。

キャラクターには、体力があらかじめ設定されている。この体力がダメージのポイントだけ減っていく。そして、どちらかの体力が0になれば勝負あり。プレイヤーが勝てば、ひとり勝ち抜きで、次の対戦相手が登場する。自分以外の3人に勝利すればクリアだ。



⬆役がそろって残ポイントがだいぶ減った。一気に敵への攻撃といこうぜ！

攻撃判定とダメージ計算

攻撃をしかけたからといって、必ずしも勝てるとはかぎらない。場合によっては、相手の数字の方が小さくて返り討ちにあってしまう場合もあるのだ。

そんなダメージ計算の方法を、例をあげて説明しよう。ここでは、攻撃をしかけた側をA、受けた側をBとした例。いくつかパターンがあるので、点数などを確認しておこう。もっとも効率の良いパターンで勝利するのがベスト。



①Aの余りの点数が、Bのそれより少ない

Aの勝ち。2人の余りの点数差が、Bへのダメージになる。

②Aの余りの点数が、Bのそれより多い

Bの勝ち。2人の点数差にボーナスポイント20点を加えた点数が、Aへのダメージとなる。

③同点。残ポイントが完全に一致した場合

Bの勝ち。ボーナスポイント20点がAへのダメージとなる。

④Aの余りの点数が0点

Aの勝ち。Bの余りの点数にボーナスポイント15点を加えた点数がBへのダメージとなる。

⑤Bの余りのカードがカウンター（後述）により0点になった場合

Bの勝ちとなり、ボーナスポイント50点がAへのダメージとなる。

カウンターによるカードの消滅

自分のカードがそろう前に相手に先に攻撃をされたからといって、あきらめちゃいけない。役がそろってカードが消えるときに、相手のカードの中でその役とつながるものがある場合は、同時にそのカードも消える。それがカウンター。カウンターによってうまくすれば、相手の残ポイントを下回り、まさしくカウンターダメージを与えることも可能なのだ。

⬇赤の567のセットを消そうとしたら、敵に赤の4があるじゃないの





⬆敵の赤の4が消えて、5と13だけが残った。この状態ならばまだ勝てるけどね

開発者が教える攻略4カ条

① なるべく数字の大きいカードを捨てる

これは、基本中の基本。そろいそうにない大きいカードは、早めに捨てるべきだ。相手に先にFINISHされたときに、受けるダメージが少なくてすむ。



⬆こういう場合は、なるべく13なんかを捨てるのが常套手段なのだ

② でも、数字の大きいカードの方が役が作りやすい

①のような目的で相手もカードを捨ててくる場合があるので、逆に大きいカードの方が集めやすいこともある。相手の出方を見て戦法を考えよう。



⬆13が2枚あるところにさらに捨て札の13を引いた。これで役が1つできる

③ 相手のカードのそろい具合を読んで、攻撃を仕掛ける

役がそろうと、牽制として、メッセージが表示される。この回数で、相手がどれぐらい役をそろえたか予測できる。役作りを早めるか、残数減らしをするかという戦法を使い分けよう。



➡敵が役を組み立てるとセリフで牽制してくる

④ 相手の役を読んでカードを捨てる

たとえば、捨て札を相手が引いた場合、相手がそろえている役の予測ができる。また、相手が捨てたカードもよく見ていれば、なにが安全でなにが危険かということも分かってくる。自分がカードを捨てる場合の安全度を十分考えること。

A級ナンバーズ4人のプロフィール

このゲームの登場人物は4人。みな特殊な武装を持ったA級ナンバーズたちだ。彼らは残りの3人に勝ち抜き、最強の戦士となるために戦っているのだ。

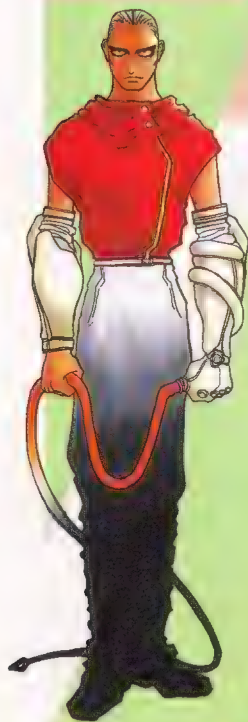
各キャラクターによって、カードゲームの思考ルーチンもちがうので、攻略方法も変わってくる。



⬆バトルは1対1。それぞれ、基本体力などもちがうから、難易度に差があるぞ

式(しき) 卍(まんじ)

年　齢	25歳
身　長	187cm
体　重	85kg
血液型	B型
出身地	北海圏



○一見、他の武器に比べて、威力のなさそうなムチを使うが、命中すれば骨はおろか鋼鉄をも砕く。我流の格闘術ゆえ、その攻撃を見切るのは困難である。



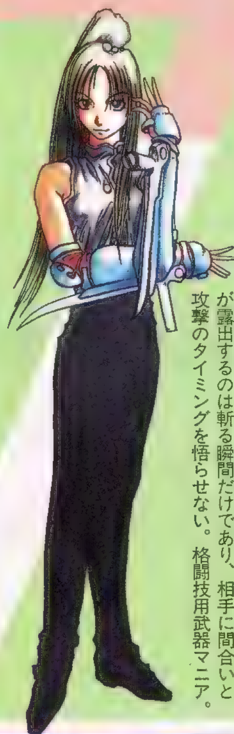
○空手の流れを組む格闘術の使い手。多分に熱血気味、加えて気さくなヤツ。本業は廃墟化した東京圏専門の冒険家。

九条(くじょう) 焔(ほむら)

年　齢	23歳
身　長	189cm
体　重	90kg
血液型	A型
出身地	京都圏

聖(ひじり) 彩乃(あやの)

年　齢	21歳
身　長	165cm
体　重	48kg
3サイズ	B85・W55・H86
血液型	AB型
出身地	東京圏



○一撃必殺の瞬間斬りを得意とする。武器の刃の部分が露出するのは斬る瞬間だけであり、相手に間合いと攻撃のタイミングを悟らせない。格闘技用武器マニア。



○相手の攻撃を受け流して反撃するのに適した武装。趣味で始めた格闘技だが、いまだに趣味の一つでしかない。

天槻(あまつき)はるか

年　齢	19歳
身　長	164cm
体　重	50kg
3サイズ	B90・W58・H87
血液型	O型
出身地	福岡圏

全面クリアで色紙が当たる

各キャラクターで優勝（他の3キャラに勝利）すると、パスワードが表示される。これを4キャラ全員分、ハガキに書いてコンパイルに送ると、抽選で8名に、94年度入社社員、通称94式による『装甲格闘伝イラスト色紙』が当たる。

全員の攻略はけっこう大変だけど、がんばってクリアしよう。締め切りは、7月31日消印有効。先着じゃないからあわてないで。

あて先
〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
(株)コンパイル
『DS7・FN色紙』係

制作ウラ話

去年、新人研修でこのゲームのベースとなるゲームを作ったんだ。そのカードゲームというのが…
①オープニングに、四本足で歩く巨大なカーバンクルが登場。（名前はカーバイクル。）
②リアル指向で描かれたアルルらしき人とルルーらしき人がアニメーションで白熱バトル。（ルルーらしき人の胸はちゃんと揺れる。）
③トランプの絵札（J，Q，K）の顔が極悪人。
④エンディングで、例のカーバイクルが逃げまどう人々を追っかけ回す。
…で、そのゲームの評価は、「キミ達の作品は怖すぎる」
（吉山哲也）



■Disc 3に収録 ©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995

なぞぷよ

パズル

スーパーファミコンにも移植され日々増殖を続けるなぞぷよ。もう全部クリアしちゃったよーって人は製品版で問題を作って送るのらー

さぁ ぷよ道を極めるのだ!!

問題の条件の通りにぷよを消して面クリアしていくなぞぷよだ。この本だけでも問題に挑戦できるように、ディスク収録の全30問を全画面掲載した。

最初に問題が表示されるヒント画面で、リターンキーやスペースキーを押せばゲームが始まる。ヒント画面では、カーソルキーでクリアした面を選ぶこともできる。なお、データはクリアした時に自動的にセーブされる。



基本操作

操作は、これまでの「なぞぷよ」と変わりません。テンキーなどでぷよを移動させ、ZやXキーなどで回転させます。また、シフトキーを押しながら起動すると液晶画面モードになります。

メニュー画面

カーソルの移動	8 2 ↑ ↓
項目の決定	A Z 5 SPACE
キャンセル	S X ↵ ESC

プレイ画面

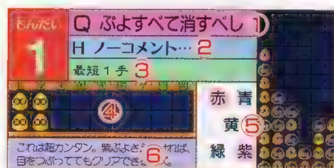
メニューを開く	ESC
ぷよの移動	4 6 ← →
ぷよの落下	2 ↓
ぷよの左回転	A Z 5 SPACE
ぷよの右回転	S X ↵

もんだいの見方

各問題は右側にスタート時の初期画面があり、以下の形式でクリアの条件などを掲載している。

①と②は、クリア条件と簡単なヒントで、ゲーム中のヒント画面に表示されるのと同じもの。

⑥の解説はヒント以上の解き方に関する内容だが、直接的な解答にならないように注意した。でも、ズバリ解法を掲載した方がいいのだろうか? ご意見を待つ。



①問 題

②ヒント

③最短手数

降ってくるぷよを1手、2手と数え、最低何手でクリアできるかを意味する

④降ってくるぷよの順番

9手目までの降ってくるぷよを表示。なにもない場合はランダム

⑤ランダムで降るぷよの順番

ランダムで降る場合の設定。○の色のぷよが降り、×のぷよは降ってこない

⑥解 説

もんだい 1

Q ぷよすべて消すべし

H ノーコメント…

最短 1 手

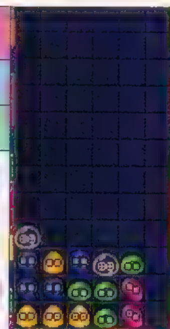


赤 青

黄

緑 紫

これは超カンタン。紫ぷよさえ消せれば、目をつぶっててもクリアできるハズ。



なぞぷよ製品版でのプレイ

「なぞぷよ」製品版の「でーたろーど」で、今回の「なぞぷよ」のデータを読みこんでプレイするとヒント画面に新キャラが登場します。ただし、今号の「なぞぷよ」を製品版とは別のドライブにインストールする必要があります。



もんだい 2
Q 青ぷよ 紫ぷよ すべて消すべし
H 横だねぇ
最短１手
赤 青 黄 緑 紫
降ってくる紫ぷよを切り離して、別々の場所に使わないと１手でクリアできないね。

もんだい 3
Q 一度に６ぷよ消すべし
H 上の方から連鎖
最短２手
赤 青 黄 緑 紫
４通りのクリアパターンがあるので、何度もやっていれば、いつかクリアできるハズ

もんだい 4
Q ぷよすべて消すべし
H 片方逆さま（2手）
最短２手
赤 青 黄 緑 紫
離れたぷよがつながるようにぷよを置くとヒントのような状態になる。

もんだい 5
Q ぷよすべて消すべし
H 青から紫へ
最短３手
赤 青 黄 緑 紫
縦につなげて２手でクリアしようとすると右下の緑ぷよのあたりが残ってしまう。

もんだい 6
Q 一度に２色消すべし
H かたっぽ　いらないねぇ
最短１手
赤 青 黄 緑 紫
２パターンのクリア方法がある。どこを狙うかは、降ってくるぷよでわかる。

もんだい 7
Q 赤ぷよ すべて消すべし
H のぼれ！のぼれ！
最短１手
赤 青 黄 緑 紫
時計回りと逆回り、例えば、ZとXキーを交互に押すことで、登ることができる。

もんだい 8
Q ３連鎖すべし
H なか、みぎ、ひだり
最短３手
赤 青 黄 緑 紫
いっぺんに消してしまわないように注意。３手目を左から２列目に入れて３連鎖。

もんだい 9
Q 一度に10ぷよ消すべし
H 緑と紫
最短３手
赤 青 黄 緑 紫
中央の青ぷよが消えた後に緑ぷよと紫ぷよが同時に消えるように積むのだ。

もんだい 10
Q ぷよすべて消すべし
H ひっかけるんだね
最短２手
赤 青 黄 緑 紫
最初の１手は、列がずれた時に緑ぷよが並ぶ位置に、おじゃまぷよにひっかけて置く

もんだい 11
Q ぷよすべて消すべし
H そこ？に入れてね
最短１手
赤 青 黄 緑 紫
ヒントのメッセージが意味深い。ソコに入れるとは、まぎれもなくあ底のこと。

もんだい 12

Q 24ぷよ消すべし

H 青からですかね？

最短３手

赤 青 黄 緑 紫

３手目のぷよで合計24ぷよ全部を消すもの 赤ぷよから連鎖で全部消えたりもする。

もんだい 13

Q ぷよすべて消すべし

H 積み上げれば

最短３手

赤 青 黄 緑 紫

青ぷよに挟まれたおじゃまぷよをどう消すか？ ３手目から逆に置いて考えると…

もんだい 14

Q おじゃまぷよ すべて消すべし

H 右から連鎖

最短３手

赤 青 黄 緑 紫

全消しを狙うのと同じ。３手目はヒントの位置だが、１・２手は３種の置き方がある

もんだい 15

Q 赤ぷよ 黄ぷよ すべて消すべし

H 青からはじまる

最短３手

赤 青 黄 緑 紫

ヒントの青から始めるというのは、降ってくる青ぷよを巧く使うということなのだが



もんだい 16

Q 緑ぷよ 5ぷよ消すべし

H 重ねるか、並べるか

最短２手

赤 青 黄 緑 紫

青ぷよが消えた時に緑ぷよ５つがつながるように置く。真ん中あたりが狙いめ。

もんだい 17

Q 紫ぷよ すべて消すべし

H 紫、赤、紫

最短３手

赤 青 黄 緑 紫

ヒントの意味は紫、赤と交互に消えていくことを意味している。左に横位置で…。

もんだい 18

Q 一度に２色消すべし

H たて ですねぇ

最短６手

赤 青 黄 緑 紫

１手目は縦に土台として置く。赤か紫どちらかで連鎖。大阪府／河上雄貴くんの問題

もんだい 19

Q ４連鎖すべし

H ひっかけて みぞへ

最短２手

赤 青 黄 緑 紫

１手目、２手目のどちらも横でOK。２手目は縦でもクリアできるが横の方がきれい

もんだい 20

Q 一度に３色消すべし

H こう、右の方へちょいちょいと…

最短２手

赤 青 黄 緑 紫

右端へ置いていくとぷよが連鎖していき最後にきれいに３色同時に消えるでしょう

もんだい 21
Q ぷよすべて消すべし
H 3手目ですべて消える連鎖になる
最短３手
赤 青 黄 緑 紫
１手目は赤ぷよをくっつける。２手目は青ぷよをくっつけ、３手目は黄ぷよで。

もんだい 22
Q 緑ぷよ 6ぷよ消すべし
H 緑横一列
最短4手
赤 青 黄 緑 紫
一番下のおじゃまぷよの位置に緑ぷよが落ちてクリア。消える時は左右同パターン。

もんだい 23
Q ３連鎖すべし
H いらないぷよに気をつけて
最短５手
赤 青 黄 緑 紫
１手目と５手目の赤ぷよで連鎖スタート。大阪府／河上雄貴くんの問題。

もんだい 24
Q 一度に３色消すべし
H 左に落とさないように
最短３手
赤 青 黄 緑 紫
降ってくるのは緑ぷよのみ。しかし、それぞれ別のぷよにくっついて消えるのだ。

もんだい 25
Q 黄ぷよ 16ぷよ消すべし
H 真ん中に落としてから
最短３手
赤 青 黄 緑 紫
１度の連鎖で消すのと２回に分けて消すパターンがある。１手目はそのままズボッ。

もんだい 26
Q 紫ぷよ すべて消すべし
H 中2列
最短4手
赤 青 黄 緑 紫
１手目は意味ありげな真ん中へ。後はひとつずつ消す。大阪府／河上雄貴くんの問題

もんだい 27
Q 黄ぷよ 8ぷよ消すべし
H 連鎖させれば…
最短4手
赤 青 黄 緑 紫
２パターンのクリア方法があるが、１度に黄ぷよ８匹が消えるのは、すべて縦で。

もんだい 28
Q 一度に12ぷよ消すべし
H 左と右
最短4手
赤 青 黄 緑 紫
ちょうど中央の赤ぷよを囲むように並んだ後で赤ぷよを起爆にしてすべてが消える

もんだい 29
Q 一度に５色消すべし
H 青から連鎖
最短4手
赤 青 黄 緑 紫
右側の青ぷよが消えると中央の紫ぷよが消えきれいに並ぶ。３手目はそのまま。

もんだい 30
Q ぷよすべて消すべし
H 右と左
最短4手
赤 青 黄 緑 紫
１手目は空いているところへ。左右対称になるように積んでいけばいい。

■Disc 3 に収録

時代劇 大江戸あっぷるそーす

アドベンチャー

現代から未来、そして過去へ時代は移り変わっても不変のあっぷるそーす。江戸の城下町を舞台にしたテレビ番組形式でお届けする

平和な城下町を脅かすギャグのてんこもり警戒警報

画面のいろんなところをマウスを使ってクリック、クリ～ックするとあんなことやこんなことの面白い反応が起こるのが、あっぷるそーすシリーズの良いところ。しかも同じ場所でも状況が変化したり時間が経つと反応が違ってくるので凄いと感心したい。

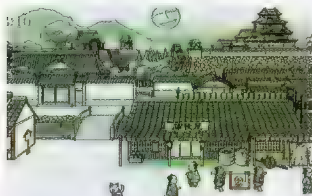
テレビの時代劇をお茶の間で

今回は時代劇がモチーフになっている。江戸時代ではなく、時代劇ということにくれぐれも注意してほしい。ゲームのオープニングでヴォリュームとチャンネルが表示されるようにテレビの時代劇ふうの設定になっているのだ。

画面左上にあるのも朝の番組のように現在時刻を意味している。朝の8時なのか夜の8時なのかはわからないけれど、これを見て腕時計の時間を合わせるようなことだけはやめたほうがいい。ゲームの中での現在時刻なのだから。ただし、この時間が進むとゲーム中の時代劇の物語も進行しているということは覚えておいても損にはならないだろう。

一見平和な城下町のように見えるけれど、大事件がおきているのだ。正義のヒーローとして悪人をバッタ、バッタとなぎ倒し、事件を解決すればエンディングも待っている。1時間ものの時代劇のつもりで存分に楽しんでくれ。

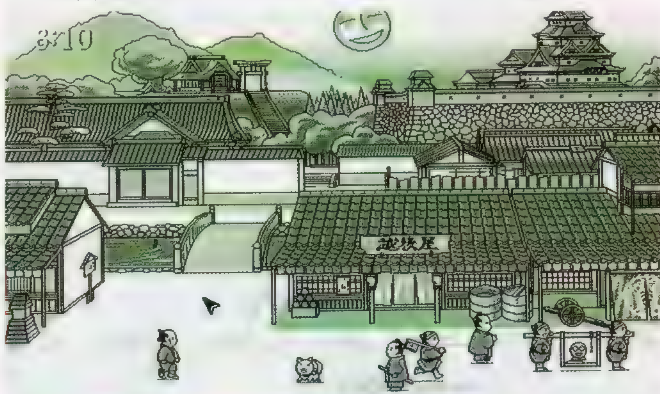
ちなみにミニゲームは2つある。どちらもマウスでプレイできるアクションゲームとなっているのだ。こいつで、パーフェクトをとるのは、ちっとばかし難しいぞ。



↑人はクリックするとしゃべる



↑思わぬところも変化するのだ



基本操作

すべての操作をマウスで行なうことができますが、キーボードにも対応しています。決定ボタンで画面中のものが反応します。

キャンセルボタンでミニ画面からメイン画面に戻ります。

HDにインストールしてプレイの時は、F・10キーでゲームを終了し、DOSのプロンプトに戻ることができます。FDでプレイしている場合は、タイトル画面に戻るだけです。

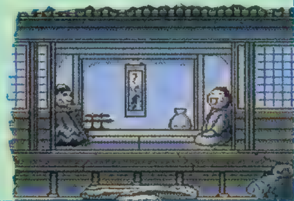
ポインタ移動	マウス(360)	↑←→↓	8 4 6 2
決定	左ボタン	SPACE	↵
ミニゲーム画面からメイン画面へ	右ボタン	ESC	SHIFT
強制終了		F-10	



大名屋敷

ある条件の時には大名屋敷の中に入ることができる。中に入るとミニ画面に大名屋敷の様子が表示される。そこには時代劇によくある陰謀うずまく策略が密談されているみたいだ。耳をそばだてて話を聞いてみると、どうやら漫才をやっているということが発覚する。



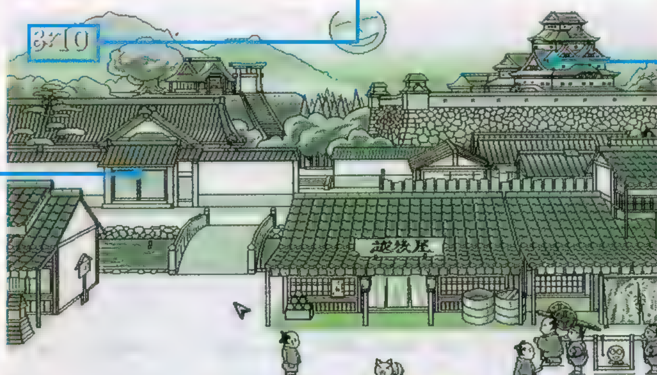


大道具、小道具の一部紹介

あんまり説明をするとゲームの秘密をバラしてしまうことになってしまうけれど、ちょっと重要なものを説明しておくことにする。

現在の時刻を表示





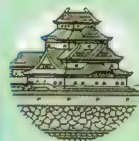
カーくんも隠れているゾ

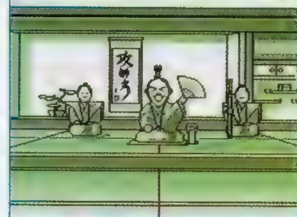


⬆辻斬りが出没するという夜もある。夜といえば、やっぱりアレをする時間だね

城内

お殿様が住んでいるお城。ここにも、ある条件を満たすことで行くことができる。ミニ画面でお殿様のありがたいお言葉を賜るのだ。ミニ画面から抜けるには、右クリックと覚えておくように。





小石

画面左下にさりげなくある小石。これも時代劇を盛り上げる小道具に違いない。誰かつまずくのか、はたまた武器として投げるのか。特別に小石の意味を暴露してしまおう。じつは、ゲームスタートから終了まで、この位置から動かず、なにも反応しないのだ。

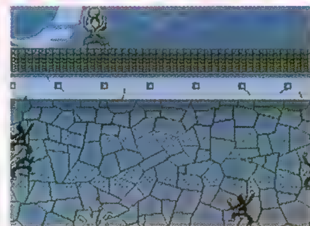




忍者撃退ゲーム

忍者が城に忍び込もうとしているのを発見すると、ミニゲームの忍者撃退ゲームが始まる。懐かしのゲームウォッチ風アクション。

城壁を上ってくる忍者へ左右に動いてモノを投げつけるのだ。一番上まで忍者がきたらゲームオーバー。だんだんと忍者のスピードや出現数がアップして難しくなるぞ。時間が経つと、こちらの番兵も投げられるモノが増える。忍者をまとめて倒すと高得点だ。





⬅⬆城壁の上で忍者にモノを落とすのが役目の番兵。いろんなモノを投げることができるんだ

番兵の移動		← → 4 6
物を落として攻撃		SPACE ↵
武器選択		ESC SHIFT



ここだけの秘密だけど隠しエンディングもあるそう

そんなものいらなーいと言われそうだけど、おせっかいにも攻略をやる。

しばらく時間が経ったら流れるアレをクリックだ。これでナニがあがるのでソレが集ってくるだろう。そしたらピーになってしまうはずだから臭いアソコを開けばいいのだ。

次に2つのミニゲームについて攻略だ。まずは、前ページで紹介した忍者撃退ゲームだ。このゲームでは、難易度に応じて敵の出現数が決まっている。だから、遅い動きの忍者を画面内にため、速い忍者から倒すのがコツ。敵の攻撃が最高レベルを越えるとコンパイル・ファンファーレが鳴り響く。

横で紹介するちゃんばらゲームは、早め早めのタイミングが基本。相手が斬りかかってくるのを見てから反応するのでは、遅すぎるかも。また、左右同時に敵が襲いかかってきたらこちらも…。目指せノーミスクリア。



➡ボク、ドザエモンとは言わないけれど、水死体が登場

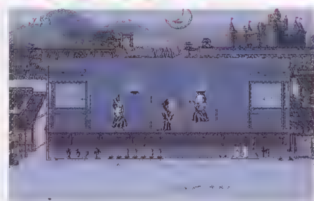


⬅町人が集まって大事件の様相をていしてきた。何度も話を聞かないと先に進まないので、何度も話を聞くことにする

ちゃんばらゲーム

悪の巣窟に乗り込んだら剣の腕の見せどころだ。ちゃんばらゲームの始まり始まり。

両側から斬られ役のエキストラが斬りかかってくる。バッサバッサとなぎ払うのだ。右クリックで右へ剣をふるい、左クリックで左へ剣をふるうぞ。ただし、テレビとちょっと違うのは必ずしも主人公が勝つわけではないということ。失敗して敵に斬られるたびに下のロウソクが1本ずつ消えていく。



⬆ズビャーと斬る。時代劇だから血が飛び散るようなX指定の表現はない

ロウソクが全部なくなるとゲームオーバーで8：40からやりなおし。でも次に挑戦する時には、サービスでロウソクが1本増えるのだ。

左側を斬る		SPACE 
右側を斬る		ESC SHIFT

製作ウラ話

某月某日、ボクとみがくは盤監と共に新幹線に乗っていた。東京でのイベントに向かうためだ。

盤監はボクたちに言った。

「おまえら、あっぷるをつくれ」

「どひゃあっ」×2

そこから、この企画は始まった。

人に言えないような苦労の後、途中参加の影虎を巻き込んだ上にもぐたん梅村を殿様にまつりあげ、キキーモラを2週間で作りなおすオカリナを横目にボクたちの大江戸は完成した。

某月某日、ボクとみがくと影虎は盤監に呼ばれた。

「おまえら、あっぷるをつくれ」

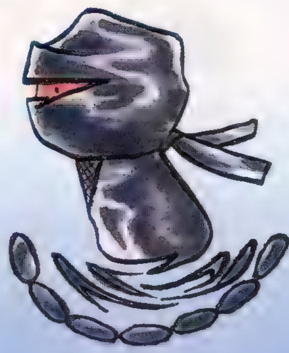
「どひゃあっ」×3

文責：佐藤隊長









■Disc 2に収録

テキストコーナー

ETC

長い間お楽しみいただきました本コーナーは、残念ながら今回で終了してしまうことになりました。また、いつかどこかで会いましょう

DIG「そんなところでしょう！」
そういえば、昔は「非常口」という文字だけで。今から12,3年前に消防
法だかなんだかが改正されたとかで今の人影付きに変わったようです。
DIG「つまり、漢字だけの非常灯が付いている建物はけっこう古い・・・
のかな？」
かもしれませんね。
DIG「ところでアレは左向きだったと思ったが・・・
ちょっと見て来る。」

いつもよりもちょっと多めのメニューが並んだテキストコーナー。最終回ってことでガンバっている。このコーナーは、みなさんのお便りで作っていくものだったんだけど、募集はもうないのである。でもDSの感想などがあったら、下記のあて先まで送ってくれ。本誌のこねこねこねくしょんなどで紹介できるんじゃないかと思う。

前回に引き続き登場のかけこみ寺【出張版】は、98のハードな悩み相談所。

ひゅ〜まんうぉっちんぐは、人間の奥深い、理解不可能な行動を報告してもらう、笑いとペーソスあふれる感動の物語。

運動会で一等賞は、ウで始まりウで終わるショートメッセージに力を込める究極のカルトコーナー。

愛の辞典は、新たに言葉の意味を捉えなおし、辞書を編纂しようという一大計画。付録の類義語辞典もお見逃しなく。

外字の森は、文字フォントを作るコーナー。などなど充実した内容がそろっている。なぞぷよの問題も募集しているのでよろしく。

メインメニュー

- たつき・けいのかけこみ寺出張版
- ひゅ〜まんうぉっちんぐ
- 運動会で一等賞
- 愛の辞典・第6版
- 外字の森その6
- 再びはがきの鬼第5回
- S－TXTの作文講座 特別編
- あっぷるそーす丁稚っち「シューティングの黄昏」結果発表
- 98版なぞぷよ問題を募集するのこと
- あとのまつり（編集後記のことらしい…）

基本操作

操作はマウスでもキーボードでもOK。見たい項目にカーソルを合わせて決定ボタンで各コーナーを見ることができます。

時間差表示カットは、時間が経たないと表示されないようになっているテキストをいっきに表示させる機能のことです。

操作	マウス	キーボード	
ポインタ移動	360		
決定	左クリック	↵	
時間差表示カット	左クリック	SHIFT	
項目の選択 ページをめくる	画面内の各項目をクリック	↑ ↓	8 2
メニューに戻る		ESC	
操作説明		HELP	



あて先
〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル
ディスクステーションVol.7
『テキストコーナー』係

新創刊！

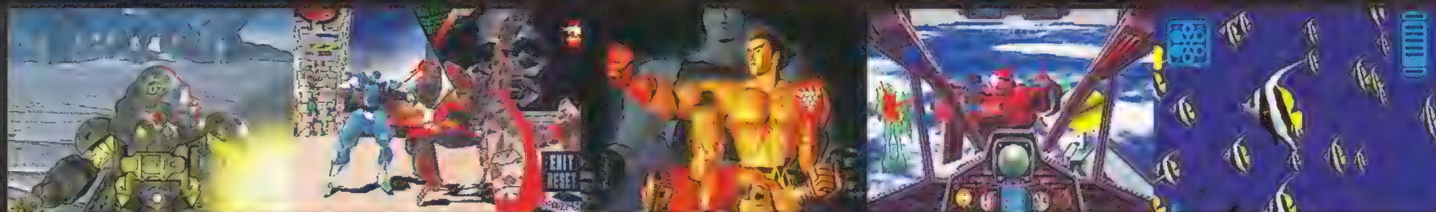
7月14日（金）いよいよ待望の隔週化！！

THE PLAYSTATION

隔週金曜日発売　定価490円

一挙40ページ増！

プレイステーションソフトの新作、話題作、攻略情報を総ガイド



新創刊記念

PlayStation人気ソフト200本プレゼント

新創刊号（7/28号）と新創刊2号（8/11号）の2誌をお買い求めの方に抽選で、新作・人気ソフトをドカ～ンとプレゼント！ 詳しくは新創刊号をご覧下さい。

●国内・海外のゲームを満載したパーソナルコンピュータゲームマガジン

GAMEBLAST ゲームブラスト

■毎月8日発売
■980円■CD-ROM付

●スーパーファミコンの世界を100％楽しむ情報を満載

The スーパーファミコン ザ・スーパーファミコン

■隔週金曜日発売
■450円

●サターン関連の情報をパーフェクト・サポート

SEGA SATURN MAGAZINE セガサターンマガジン

■毎月8日発売
■540円

▼プレゼント予定商品名

- 機動戦士ガンダム（バンダイ）／アーク ザ ラッド（SCE）
- エースコンバット（ナムコ）／アクアノートの休日（アートディンク）
- ときめきメモリアル ～forever with you～（コナミ）
- KING'S FIELD Ⅱ（フロム・ソフトウェア）
- 3×3 EYES ～吸精公主～（エクシング）
- ZERO DIVIDE（ズーム）
- ドラゴンボールZ 超武闘伝（バンダイ）
- PHILOSOMA（SCE）

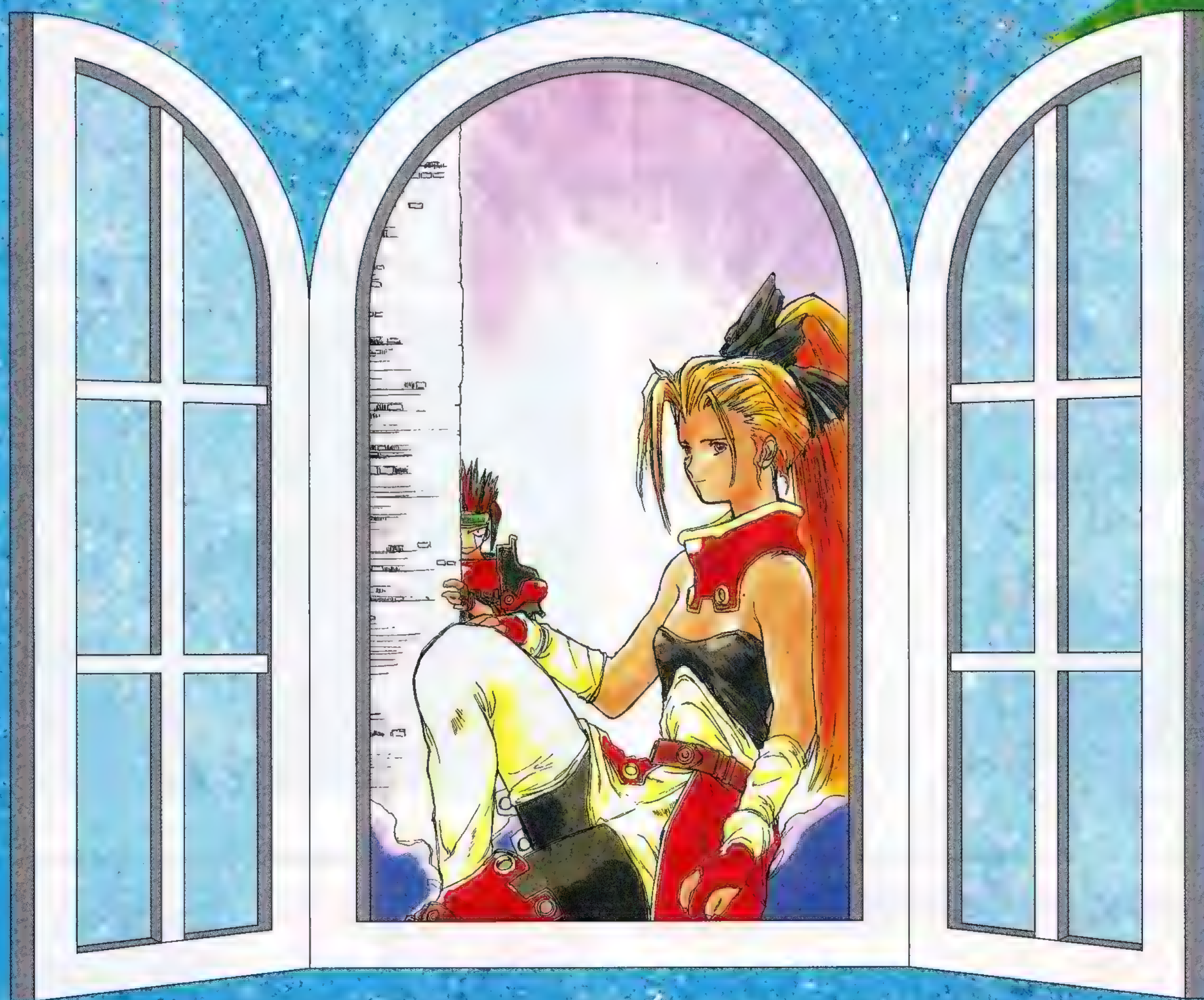
プレゼント商品は変更になる場合があります





ソフトバンク出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
TEL. 03-5642-8100

COMPILE ROOM



- コンパイル新作情報
- DSグラフィティ
- GAME HISTORY in COMPILE
- ももも通販
- お笑い4コマ一番
- DSかわら版
- コンパイルイベント情報
- AJPA(全ぷよ盟)だより
- コンパイル スケジュール カレンダー
- たつき・けいの駆けこみ寺

DSの新作からコンシューマの話題作まで！

コンパイル新作情報



コンパイル関連のこれから発売されるゲームの紹介ページだよ。DSの新作予定は、シリーズものからカルトな意欲作まで盛りだくさん。さらに、コンシューマでは、元祖『魔導物語』系が続々登場。

DSの新作はつぶぞろいで絶好調開発中！

DS生まれの人気SLG！　早くも第2弾！

大魔導戦略物語'95

SLG Vol.8掲載予定

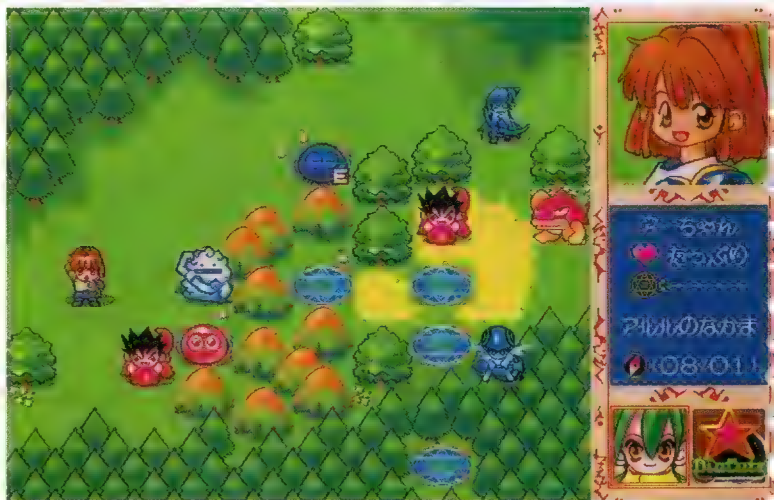
DS Vol.5に掲載されるや、抜群の人気を獲得した『大魔導戦略物語』の第2弾が登場！



まだ開発中の画面なんだけど、パラメータ表示なんかもちょっと変わってる

おなじみの魔導キャラたちがボスとして待ち受けるステージを、次々とクリアしていく戦略シミュレーションだ。今回も、前回登場した新キャラたちがアルルの仲間になって戦ってくれるぞ。

なお、前作をプレイしていないという人は、書店に注文しよう。残りが少ないのでお早めに。



今度はいったいどんな冒険が待っているやら？　相変わらずカレーに固執するのか…

スチームパンクRPG『幻世喜譚』の外伝

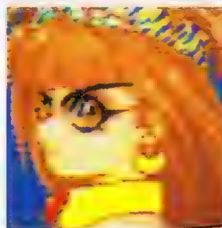
幻世快盗伝

RPG Vol.8掲載予定

PC-98シリーズ用の市販ソフトとして登場した『幻世喜譚』のシステムはそのままに、新たなDS版シナリオがここに誕生！

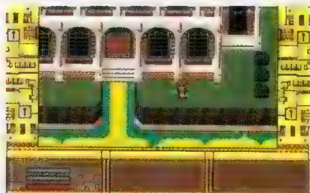
パソコン用RPGとして、究極に近い完成度を誇る『幻世喜譚』が、DSのお値段だけで楽しめるなんて、とてもお得。しかも、このシナリオは、『幻世喜譚』に登場した封印の一族のひとり、アリババが主人公のサイドストーリー。スマッシュたちと出会い、ファーリンに『義賊になる』と改心した(?)アリババだけど、はたしてまじめにやっているのだろうか？

ともかく、『幻世喜譚』は8800円（税別）で好評発売中だから、プレイしながら待っててね。



アリババ

覚えてますか？元盗賊、今義賊（あまり変わらん）



いろんなイベントも待ってるよ。さてさて、今回のお宝はなんなのかな？



アリババちゃんの戦闘シーン。市販版そのままの豪快さ



フィールドマップも充実したグラフィック。市販ソフト並のゲームが遊べるDSって偉大！

※画面はすべて開発中のものです。タイトル、仕様の変更などがある場合もあります。

合体させてあやしい実験をしよう

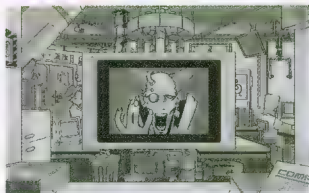
あっぷるそーす大実験

AVG Vol.8掲載予定

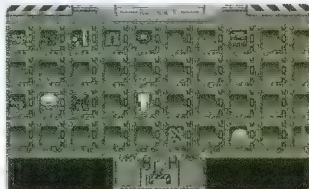
画面中をクリックすれば、いろいろなリアクションが返るインタラクティブAVG『あっぷるそーす』シリーズの最新作。

今回は、ある研究所を舞台にあやしい実験を繰り返すというデンジャラスなコンセプト。ライバルの博士の妨害を避けながら、新たな機械を開発していくのだ。

機械の開発はカンタン。2種類の機械を合体させれば新たな機械が製造できる。さらにそれらの機械を組み合わせ、できるだけ多くの機械を作り出していこう。そして、最終的にできあがるのは…?

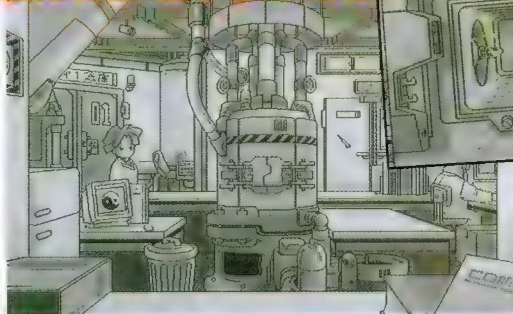


今回もミニゲームなど、イベントもいっぱい。飽きさせないおもしろさが信条



製造した機械のストック。新しく作った機械が次々に追加されていくのだ

なんだかあやしいぞ!?



こうして日々、あやしいなにかが作られていく…

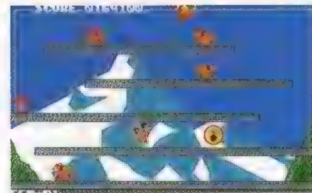
研究室全景。左が助手の女の子らしいぞ

ナインハルト並のナックル少年出現?

ナックルキッド

ACT Vol.8掲載予定

毎回アクション系のゲームがちゃんと掲載されるのが、DSのいいところ。ナックルキッドは、面クリア型のパンチで攻撃するアクションゲームだ。強力なパンチであやしい敵をやっつけろ。強力な溜め撃ちもできて、爽快なアクションが楽しい。



ジャンプしたりして壇上に上ったりもできるという1画面タイプのゲーム

主人公の少年。強力なパンチを持っているんだ

溜めパーンチ！　これが決まるとスカっとするぜ！





対ボス戦。各面で特徴的な攻略方法があるのだ

DS Vol.8の掲載予定ソフト

次号DS Vol.8には、右記のような作品が予定されている。中でもあやしそうなのは、『究極変幻バトルギャルさおり』。これはまだまだ練り込んでいる最中らしく、内容が明かされていない謎のソフトである。

大魔導戦略物語'95	SLG
幻世快盗伝	RPG
あっぷるそーす大実験	AVG
ナックルキッド	ACT
究極変幻バトルギャルさおり	AVG
なぞぷよ	PZL
新テキストコーナー	ETC

DS Vol.9の掲載予定ソフト／今後も続々登場するDSの力作

今号の充実したソフトのラインナップは、お楽しみいただけましたか?　DSでは、今後も続々と大作、問題作、意欲作、実験作などなど、みなさまのご期待を裏切らないカルトなゲームを開発中！

さて、次号では、『大魔導戦略物語』の続編、『幻世喜譚』の外伝とつづくけど、やっぱり人気のあったゲームは、もっともっと練り込んで、もっともっといい作品に仕上げたいという開発者の思い入れなどもあるのです。もちろん、新たなるジャンルやシステムの開発にもDSスタッフは意欲的。DS Vol.9では、ついに魔導も『すごろく』となります。ボードゲームといえば、MSXの『ルーンマスター』などが思い出されるけど、『魔導四五六物語』は、完全オリジナルで鋭意制作中。『魔導キャラで、全ジャンルのゲームを作る』という大いなるコンパイルの野望の一環か…?　ともあれ、今後もDSはあっと驚く作品をつくり続けるからお楽しみにね。リクエストなんかも待ってるよ。

じつは、Vol.10の予定も決まっているんだけど、それは次号で発表するからね。

デビルフォース2(仮)	SLG
魔導四五六物語	TBL
あっぷるそーす(タイトル未定)	AVG
いもほり2(仮)	TBL
リアルタイム系(タイトル未定)	未定
なぞぷよ	PZL
新テキストコーナー	ETC

まだイメージイラストだけど、なんだか楽しそうな雰囲気だね



ゲーム機では魔導物語が続々登場！

フィールド型魔導RPG制作快調
魔導物語はなまる大幼稚園児

スーパーファミコン・秋発売予定・9900円・発売元:徳間書店インターメディア

フィールドタイプでスーパーファミコンにメジャーデビューを飾ろうとしている通称『はなまる』だけど、ちょっと発売日が延びちゃった。でも、その分ちゃんと、充実したゲームに仕上げているから、期待して待っててね。スーパーファミコンならではの機能満載で制作中だよ。



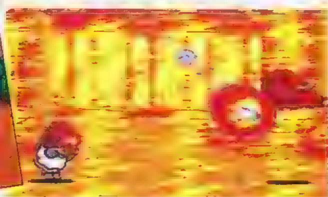


↑アルルが住んでる魔導村。2Dのフィールドだね。最初はこの村でアルルが活躍する

ぷよぷよライクな漫才デモあり

さて、『はなまる』では、戦闘シーンに入る前に、『ぷよぷよ』のような漫才デモが付いている。なにしろ、これが全敵キャラ分あるからオドロキ！　アルルと敵キャラの、セリフのかけ合いで話が進むけど、戦闘は『ぷよぷよ』じゃなくて、ちゃんとサイドビュー型の戦闘シーンがあるから心配しないでね。







今明かされるサタンさまの秘密!?

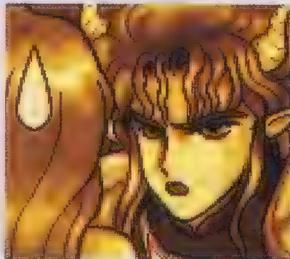
カーバンクルちゃんラブラブなサタンさま……。もとい、この魔導界の最高実力者で比類なき美貌の持ち主サタンさまだけど、彼はなぜアルルに固執するのか？

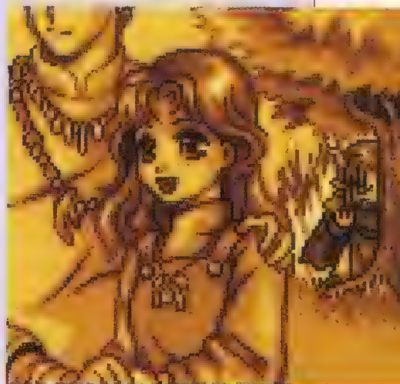
その秘密は、アルルが生まれる以前、後にアルルの母親となる女性にふられるという過去から来ていたらしい。この地を征服せんと、ちゃくちゃくとファンクラブの会員（全員女の子）を増やしてきたサタンさまだったのだが、入会を拒んだ女性がただ一人だけいた。それが、彼女だったのだ。



↑アルルは、5歳のときにすでにサタンさまと会っていたという話もある

↓「さあ、キミもわたしのファンクラブに入るんだ」とせまるサタンさま





↑「なぜだ、なぜなんだ…」とおいたわしやのサタンさま。悲惨です…

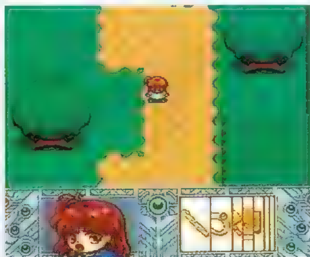
表情で分かるファジーステータス

『魔導物語』といえば、RPGにありがちな数字のパラメータが一切ないので有名。現在アルルがどんな状態か、敵があとどれくらいで倒せるのかというのは、すべてファジーな言葉で表現される。そして、それらをグラフィックで表現して、視覚的にも危険などが分かるようになっているんだ。

この『はなまる』でも、もちろんこのファジーシステムを搭載。戦闘中やフィールド上で、アルルの表情が変わるよ。いろんなアルルの表情が、イラストみたいにきれいに表示されるのは、スーパーファミコンだからこそだね。



元気いっぱいバッチリ！のアルル。攻撃のたびにステータスを表現する



通常移動画面での表情の変化はおなじみだね。回復のタイミングも分かるよね



フィールド型ならではの演出満載！

今までの３Ｄタイプの『魔導物語』は、基本的にダンジョンの中という制約などもあって、イベント自体が少なかった。また、イベントの表現方法も、基本的には文字だけか、画面を切り替えたCG画面とのからみで、あまりハデではなかった。『はなまる』では、広いフィールドの中をチビキャラたちが動きまわるぞ。また、イベント自体も増えていて、節目節目で楽しいイベントが待っている。



わるさをしていたやつを、穴に埋めてぷよ地獄のおしおきだ…っていうシーン

さそりまんのたらい船



たらいに乗って、さそりまんがうちわで扇ぐたらい船

サタンさまファンクラブのドラコちゃんの踊り。ドラコファンにはたまらん





カーバンクルの踊り。本物は１匹で、ほかはえせバンクルだ

次々に明かされる魔導物語の謎！

さてさて、この『はなまる』には、これまでの『魔導物語』のストーリー上では語られなかったさまざまな部分がいろいろと登場する。サタンさまの過去もそうだけど、アルルのお母さんや、そしてお父さんのことも明らかになる。

パソコン版や、ゲームギア版の『魔導物語Ｉ』では、いきなり卒園試験の塔にアルルが入るところから始まる。けれど、なぜアルルだけが卒園試験を受けられたのか？　その謎が、ゲーム序盤のメインストーリーになっている。その中で、アルルの住んでいる村の様子や、魔導幼稚園での生活などもわかってくる。さらに、ゲームをクリアするまでに、いろんなことがわかってくるぞ。



魔導村からおばあちゃんの家へ。『魔導物語A』で道順は学習済みだったよね？



魔導幼稚園では、友だちや先生との日常生活も表現されているよ



徒党を組んで村でいろんな悪さをしている

サタンさまをライバル視しているデビルくん。アルルのじゃまをしてくるぞ

サイバーパンクRPG日本版現る！

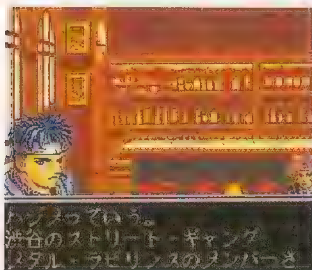
シャドウラン

メガCD・8月11日発売予定・7800円・発売元：コンパイル

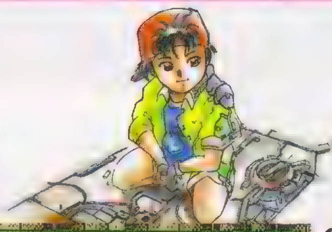
もともとは海外のテーブルトークRPGで、パソコンやスーパーファミコンにも登場している『シャドウラン』が、まったく新しい形で登場。原作の持つ世界観をベースに、東京での物語が完成。

21世紀初頭。エルフやオークが登場し、ファンタジーと先端科学が融合したような未来が舞台。テーブルトークの雰囲気をそのままメガCDでプレイできる。



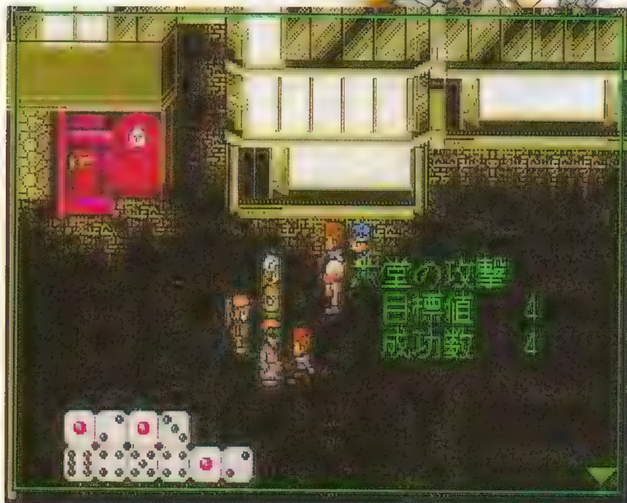


↑なんともあやしい雰囲気。気分的なのめり込みがおもしろさを増す



戦闘シーンはボードゲームのように

敵とのバトルは、シミュレーションのようなタクティカルシステム。複雑な要素をからみあわせ、サイコロで結果を出す。武器や魔法もマニアックで、細かい設定がなされている。



←シミュレーション的だがこれがテーブルトークの雰囲気



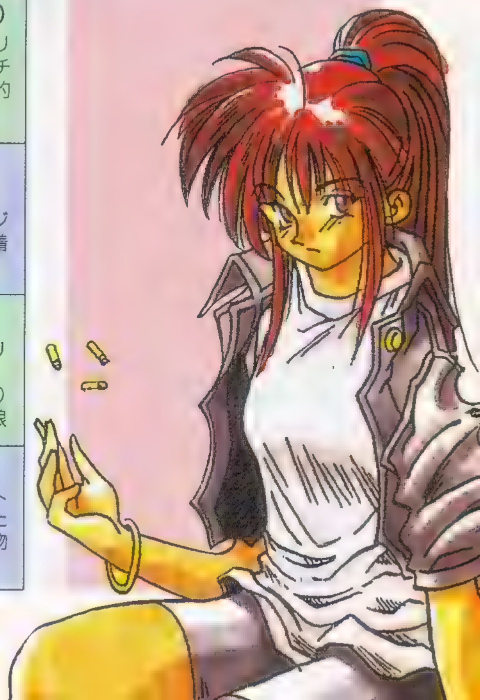
シャドウランナーたちが活躍する

混沌とした世界で影の仕事を請け負うプロフェッショナルがいた。魔法とテクノロジーを駆使して戦う彼らは『シャドウランナー』と呼ばれていた。六堂たちシャドウランナーは、東京にうずまくさまざまな陰謀をあばいていく。

次々と起こる事件を解決していく中で、グループSNE書き下ろしシナリオが展開。


↑会話シーンでは発言者の顔が拡大縮小。画面左下が主人公のパーティ

六堂(りくどう)	本名不明のストリートサムライ。チームのリーダー的存在
紫雲(しうん)	本名は相田哲男。元大企業のエージェント。冷静沈着で無口な男
マオ	本名不明のストリートシャーマン。好奇心旺盛な知りたがりの日本人娘
Dヘッド	本名不明。シアトルから流れてきたエルフの男性。物腰はやわらかい



ぷよぷよ次世代機に侵略開始！

ぷよぷよ通

サターン・9月発売予定・価格未定・発売元：コンパイル

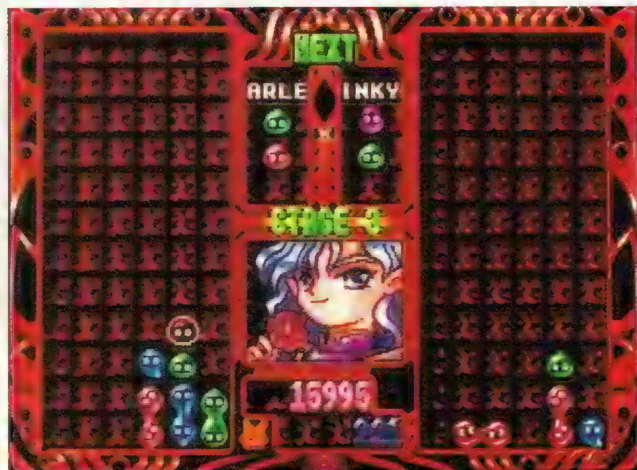
メガドライブ、ゲームギアに次次に移植された超人気落ちものパズルがサターンに登場！

ゲームの基本的な部分は、業務用やメガドライブ版と同じ。グラフィック的にも、ゲーム画面自体は他機種とさほど変わってはいないようだ。ただし、今回はCD-ROMでの発売ということもあって、サターン版ならではのオリジナル機能もいろいろと用意されている。キャラクタ数も、他機種版の36体に加えて4体の合計40体。

サターンだから、キャラクターがポリゴンなのでは？　というウワサもあったが、当然そんなことはない。サターンには、こういった定番的なパズルゲームがなかっただけに、コンパイルファン以外にも話題の作品だ。セガサターン本体も安い機種が発売されたことだし、ナイスタイミングで登場。



タイトル画面は他機種と変わらないみたい。なんとなく安心感はあるけどね



おなじみのゲーム画面だけど、真ん中のキャラに注目

漫才デモ復活！ しゃべりあり！

業務用の『ぷよぷよ』が登場したとき、あっと驚いたのが、魔導キャラによる漫才デモだった。それまでのファミコン版やMSX版には、デモはなかったのだ。

ところが、これまでの『ぷよぷよ通』では、この漫才デモが削られていた。ありがちな、『容量の都合』というものだったらしいが、サターン版からは復活。しかも、音声付き。さらに、声優はアルルを除いてコンパイル社員だ！　別に、予算がなかったんじゃなくて、コンパイルのゲームのサンプリングって、今までもそうだったの。単に、みんなが出たがりだっただけというウワサも…。



まずは漫才デモでつかみはOK！　インキュバスは人気出そうだよね

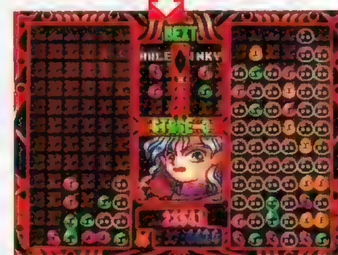


今やドラコ級（？）の人気を誇る彼女。コスプレしづらいのが唯一の弱点か？





暑苦しいダンスでせまる彼。今回は、音声つきで、さらに暑苦しいか？



ゲーム中のサンプリングも楽しみだぞ

サターン版オンリーの新キャラ登場

サターン版で登場のキャラは4人（4体？）。女の子の心をくすぐるインキュバスと、男の子に人気のスキュラと、なかなかツボを心得ているようだ。さらに、おおかみおとこやコカトリスなど、妙に味のある脇役たちも大活躍しそうだ。これで、今後のぷよ大会のコスプレのバリエーションがますます広がる…？



あの魔導Ⅰがスーパーパワーアップ！

魔導物語Ⅰ

メガドライブ・10月発売予定・価格未定・発売元：コンパイル

メガドライブファンに朗報。ついに『魔導物語Ⅰ』が現実のものとして見えてきた。基本的には、パソコン版やゲームギア版と同じくダンジョン型3DRPG。雰囲気的には、パソコン版ともゲームギア版ともちがう独特のものがあるようだ。なんだか、グラフィックも気合いが入っているみたいだし、まだまだメガドライブはこれからだよ…ね。



➡おしゃまなアルル。MSX版からだいぶ進化した





⬆画面左に巨大なアルルの顔が…。表情までよく分かってなんとなく楽しいね

サイドビューになった戦闘シーン

戦闘シーンは、これまでとちがって横から見た形になった。同じ横型でも、『はなまる』とはまたちがう雰囲気がある。

さらに、今回は、仲間になったモンスターがアルルといっしょに戦ってくれる『バトルアミーゴシステム』を搭載。いつでも新しい試みがある魔導シリーズだね。



⬆おなじみファイヤーもハデに炸裂



⬆これは『バトルアミーゴシステム』のイメージイラスト。なんだか楽しそう



⬆なんだか寒さまで伝わってくるみたい

アルルのおつかい大冒険！

魔導物語A ―ドキドキばけ～しょん―

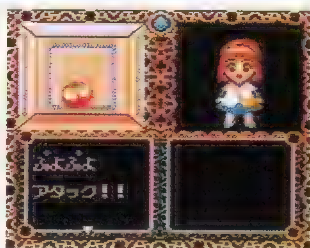
ゲームギア・11月発売予定・価格未定・発売元：コンパイル

ゲームギア版『魔導物語A』は、ちょっと発売日延期。『III』から約1年後の発売になるけど、内容は濃いぞ。サンプリングや、ファジーパラメータはもちろん、新たなシステムも予定されている。

おたすけキャラのオプション妖精や、乗り物で楽々マップ移動できるビーグルシステムも搭載。



➡4歳にして自立するアルル？　やっぱりこのころから才能あったのね



⬆今回も、おかしな敵がいっぱい。戦闘シーンが楽しいのも魔導の特徴だよね



⬆システム自体は、これまでの3作と同じように統一されているようだ



NOW ON SALE

Windowsパソコン全機種対応
ぷよぷよ

MS-Windows・発売中・7800円・発売元：ボーステック

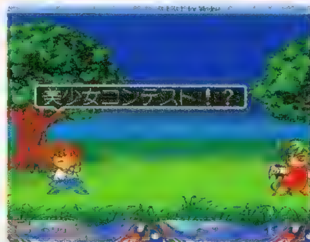
PC-98、FM-TOWNS、X68000など、日本国内で発売されているほとんどの機種に移植されてきた『ぷよぷよ』だけど、ついにWindows対応版が出現。

これで、現在日本で稼働しているほぼすべてのパソコンを、『ぷよぷよ』で征服したことになる。めでたしめでたし。唯一取り残されていたDOS／Vパソコンユーザーも、Windows環境でぷよ地獄にはまれるというわけだ。

このWindows版は、開発はコンパイルではなく、発売元のボーステックがプロデュース。ただし、グラフィックは基本的にPC-98版。音源は、MIDIに対応しているけど、PC-98ユーザーはなるべく86音源かサウンドブラスターを搭載しよう。



⬆画面の中の一部を使ってウィンドウ表示できる。640×480ドット環境がいるよ



⬆もちろん、漫才デモもちゃんとある。グラフィックはPC-98版を完全移植

CD-ROM版には壁紙付き！

Windows版『ぷよぷよ』は、FD版とCD-ROM版の2種類がある。FD版には、『ぷよ道』という『ぷよぷよ』攻略の小冊子が付く。これは、PC-98版などに付属するものと同じで、ぷよを極めたい人には必須の書だ。CD-ROM版には、これはライト形式の文書ファイルとして提供される。

CD-ROM版には、小冊子は付かないものの、おまけがいっぱい。Windowsには欠かせない壁紙として、魔導キャラが多数収録されている。基本的には、メガドライブ版やPC-98版のマニュアルに掲載されていたイラストの取り込みだけど、中にはオリジナルCGもある。壁紙用にちょっと加工されたりもしているので、デスクトップをかざるのにはいいかも？

キャライラストもいっぱい！



⬅⬆壁紙インストーラと壁紙チェンジャが付属するから便利。オリジナルCGも美しい

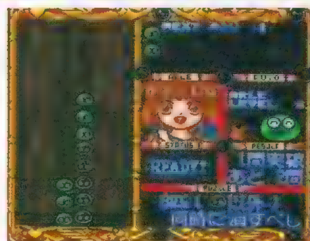
NOW ON SALE

ルルーVSアルルのカレー対決!?
すーぱーなぞぷよ　ルルーのルー

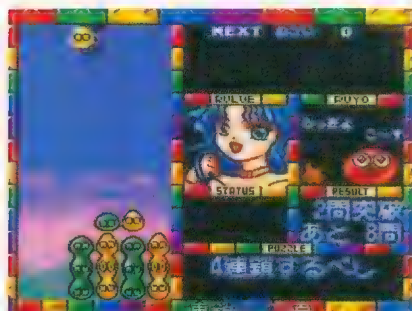
スーパーファミコン・発売中・9200円・発売元：バンプレスト

これも、発売中の1本。タイトルとは裏腹に、ルルーでもアルルでもゲームをプレイできる。

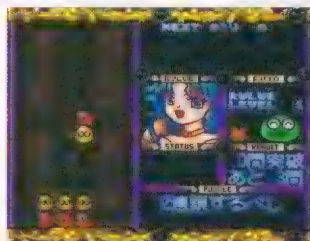
さらに、PC-98版の「なぞぷよ」にはない『連鎖への道』などもあり、通常の『ぷよぷよ』シリーズの攻略にも役立ちそう。



⬆アルルが主人公のアルルモード。やっぱり目的はカレーの材料集めなんだ



⬆これが『連鎖への道』。全50問で、連鎖の基礎から特訓できるというもの



⬆サタンさまのために材料を集めるけなげなルルー

その他の制作中タイトル

謎のPCエンジン版？

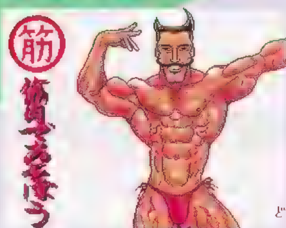
じつは、PCエンジンでも『魔導物語』の予定があるのだが、開発は発売元のNECアベニュー。そんなわけで、進行状況は謎なのだが、次回はとりあえず、探りに潜入してみたいと思います…。

サターン版DS？

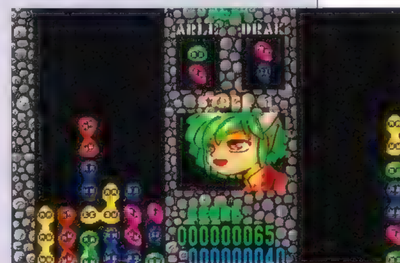
「DSをサターンで出す」というウワサがあるようだけど、実際のところは、とりあえず公式にはそういう発表はされていないようです。まあそんなわけで、あんまりプレッシャーかけないで、長い目で見てあげてね。そのうち、正式発表もあるでしょうけど、それまでは公然の秘密ということで…。

パソコン版もあるよ

とりあえず、現在のところ、パソコン版では、PC-98用として『ぷよぷよ通』が予定されています。書店ルート売りというウワサもあるのですが、発売は秋頃になりそうな雰囲気。やっぱりRGBモニターじゃないとダメというパソコン派の人は、期待しててね。



⬆『筋肉で遊ぼう』セニョールがサターンで出そうともくろんでいるらしい



⬆PC-98版の『ぷよぷよ』。『ぷよぷよ通』がパソコンの高解像画面に

DSグラフィティ VOL.4



ディスクステーションのルーツを振り返るコーナー。今回は1991年に発売されたDiscStation98＃4とEXの＃3。技術は遥か彼方へと進歩したかもしれないが、変わらぬマインドを感じることができるかな？

＃4 ジャンルいろいろバラエティ号

アクションパズル・Hなアドベンチャー・スポーツといったジャンルのゲームが収録されたバラエティにあふれている号。



⬆Disc 3から立ちあげた時のタイトル

⬆1991年6月発売。DISC 4枚組み、3980円

Loopz

出現するブロックを回転移動させつなげて消すアクションパズル。15ループ作ればゲーム終了。

DPS・SGセット2

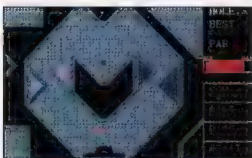
女の子好きの看護婦が、患者をいじめる物語の一部（ちょうどブラが外れる寸前まで）をプレイ。

笑ウせぇるすまん

製品版は、３つのシナリオを収録したアドベンチャー。第１話の触りの部分をプレイできる。

マーベルパットゴルフ

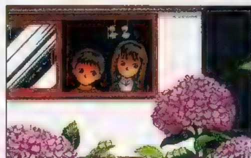
壁の反射を利用するパットゴルフ。最高４人同時にプレイできる。



⬅右のゲージで強さを調節して打つ

B.G.V.雨

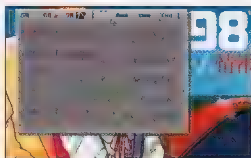
あじさいの咲く雨降るつゆのある日。部屋から外を見ている少女。おだやかなストーリーをただ単に眺める環境ソフト。テルテル坊主やカエル、弟（推定）が登場してくる。



⬅しばらくすると雨がやんで晴れるのだ

98ゲーム情報 はや耳じごく耳

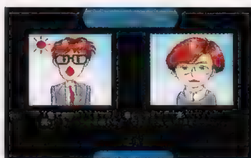
'91年５月から７月に発売されたソフトを網羅したデータベース。



⬅まだソフ倫もない頃だったんだよなぁ

ユーザーインタビュー

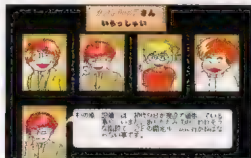
ユーザーにお電話していろんな話をしちゃう。男女２人が登場。



⬅口がパクパク開くアニメーションあり

ソフトハウスさんいらっしゃい

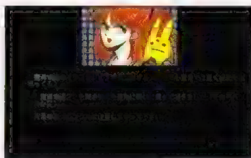
風雅システムへのインタビューがマウスクリックで進行する。



⬅初代98のキーボードは頑丈だった

アートギャラリー98

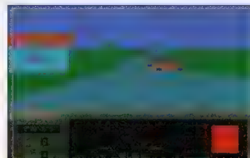
ユーザーのみなさんから寄せられたCGをコメントと共に紹介。



⬅再び山本匡さんの投稿CGを掲載

フリーウェア宝島

３Dドライブゲームの『TURBO Free Way』&制作コメントを収録。



⬅非常になめらかに動く。よいできばえ

コンパイルコーナー

DSのテキストコーナーの前身。投稿や編集後記などで構成。



⬅投稿心をくすぐられるコーナーだ

あの頃の思い出

今、当時を改めて思い返してみると、EX＃３もそうだけど、あの頃のスタッフはDS課を出て別の仕事をしている。だから僕も他の課のことがやっぱり気になる。（不凡）

EX#3 増刊号はこれで最後、月刊に!!

DOSベースのツールや海外ゲームの移植ものにあっぷるそーすと相変わらず充実。ウインドウズなんか目じゃないってかんじ。



↑フライトシミュレーターっぽい絵だね

あっぷるそーすぴーち

DSで、お馴染みの画面のいろんなとこをクリックして遊ぶギャグ満載のゲーム。海辺でいじめられている亀を助けると竜宮城にいくことができる。クイズや間違い探しもあり。



↑1991年7月発売。DISC 4枚組み、3980円

アクティー

株式投資のシミュレーション。ストーリーの自動作成ができない、期間が1ヶ月などの制約があるがそれなりに遊べるサンプル版。

レッドストームライジング

マイクロプローズジャパンの潜水艦ウォーゲーム。製品版と違いセーブができず、訓練シナリオのみをプレイできる。

フューチャーウォーズ

主人公をマウスで行動させるアドベンチャー。

会社の隠し部屋に入るまでの冒頭部分を遊べる。

ごくらく天国「巨桃の塔之巻」

赤青眼鏡で立体的に見えるCGを使ったゲームのデモ。ダンジョンを移動してみることができる。



←デモだけで遊べないのが残念

←おねーさんのブラを取ることも…

B.G.V.アストロスコープII

夏の夜空に輝く星雲・恒星・星団をオートデモで案内する。最近のマシンだとメッセージが読めないくらい速く表示されてしまう。

←クンタとTOMのコンビが解説案内

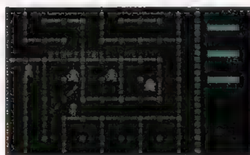
ミュージックシナプス

音楽を演奏させながらMS-DOSのコマンド操作ができるドライバ。1音1音を入力するとはいえこれだけで作曲できる。

←体験版は演奏制御コマンドなどがない

メイズランナー2

2号に収録されたゲームの続編。回転扉で敵を囲んで倒す。全30面。



←回せない扉や難易度セレクトがついた

98ゲーム情報 はや耳じごく耳

'91年6月20日の時点でわかっている6～8月の98ソフト情報。



←ちゃーんとコマーシャルもやっている

ソフトハウスさんいらっしゃい

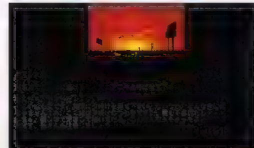
今号はサンライズ系のアニメソフトを手掛けたファミリーソフト。



←しのぴーが、宮川社長にインタビュー

アートギャラリー98

読者投稿CGの展覧会。点画統一などのツールで描いてた時代だ。どんなツールでも努力すればいいものが描けるものだ。



←wizardがMSX2で描いたCGも掲載

コンパイルコーナー

S_TXTや編集後記の他に「スコアトライアル」でメイズランナー2とあっぷるそーすぴーちのハイスコアを募集してたりする。月刊化の予告とかもしているな。

あの頃の思い出

DS98EX#3。あああ、そうここれはDSの事実上の月刊化。う～む、思えば受難の日々は、あの時から始まったのか。短いようで長いようなよくわからない時間が過ぎていった。あああ。

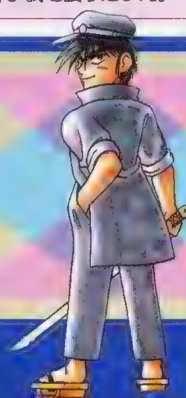
神よ我を護りたまえ。（不凡）

私とDS

DSといえば、ユーザー投稿を真っ先に思い出す。#8号をクリスマス・イブの新宿で買ったのが、私のDS初対面だった。当時はパソコンのローンで極貧だったから2980円で感動。そして、いつかDSに載ったるけんね～（佐賀弁）とハガキを送り始めたのが私の人生を変えた。サイズは変わったけど、DSが私の青春です。（佐賀／浮立ゴンすけ）

お願い

出会いというものは、いろんなところに転がっているものですね。DSにまつわる話やDSでやりたいことのお便りを引き続き募集します。『DSと私』係までどうぞ。



GAME HISTORY IN COMPILE

vol.4 1986年編

ついに入手が間に合わないのが出た。86年発売の『チャンピオンビリヤード』と『バーディトライ』の2本。情報待ってます。



ガルケーブ

横スクロールのシューティングゲーム。MSX用。当時ポニカブランドから発売されていたセガシリーズのうちのひとつ。セガSG用もあった。

ゲームの目的は8つの巨大要塞を破壊して地球をガルバスの侵略から守ること。全部で32シーンある。自機ザイガーは最初3機あり、3万点、8万点、その後は8万点ごとに増える。ダメージ制も併用していて、バリヤーがある程度自機を守ってくれる。またパワーチップを取ることによって武器がどんどんレベルアップ。敵キャラクタも多彩だった。



スタート直後。最初はこの程度の武器。連射もできないのでかなり苦労するが…



どんどんパワーアップしていく。これはファイヤーボールブラスターという武器

ガーディック

画期的なシステムを搭載したMSX用シューティングゲーム。その後『ガーディック外伝』として続編も生まれる。

基本的には固定画面の縦型シューティング（インベーダー型ね）。障害物や出現する敵のパターンが様々なステージが次々に現れる方式。しかも、そのステージは自分で選べる。つまり、面クリア時に次に行く面をセレクトする画面になるわけ。また、自機の強さもある程度の範囲から自分で決める。スピード重視にするか武器重視にするかなど、戦闘前に決定する。

アドベンチャー要素とロールプレイング要素が入っている画期的なシューティング。ステージには障害物も！



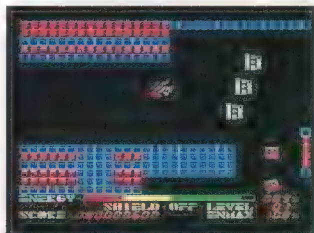
テグザー

パソコン業界で知らないものはいないというほど超有名ソフト。MSX版をコンパイルが製作したというわけ。レーザーを撃つロボットが飛行形態にも変形するところがカッコよかった。ちなみにファミコン版はレーザーではなく、普通の弾の連射状態だったので残念という声が多かった。

完全ダメージ制をとっていて、自機は1機のみ。ときどき現れるエネルギー補給アイテムをとってバリアーを復活させていく。赤と青のブロックで作られた迷路状の空間を飛び回って、敵キャラを倒していく。



このレーザーがなかなか気持ち良かった。敵の方向へ撃つと自動追尾した

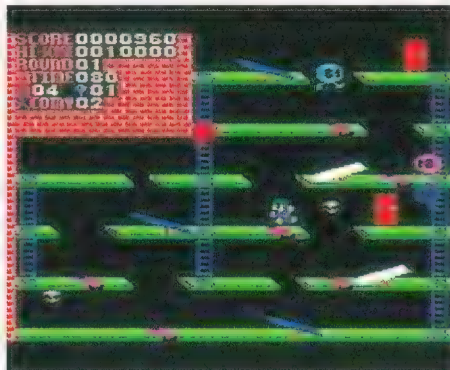


飛行形態になると飛ぶことができる。敵や壁にぶつかるとロボットに戻る

C-SO

85年に発売されたMSX版に続いてこの年にはセガSG版が発売された。残念ながらこのソフトも入手できなかった。そこでMSX版、しかもディスクステーション第7号に入っていたものの写真で今回は勘弁してもらいます。前号に載った写真とはちょっと変えてみましたので。

主人公JUN君を動かして画面上のフルーツや花を全部取り、敵キャラであるワルガキをシーソーの下敷きにしたり、はね上げたりすることによって全滅させると面クリア。ワルガキ達は時間の経過とともに素早くなってくる。



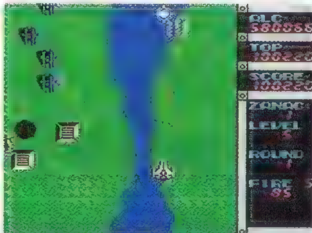
画面にあるシーソーを使って敵をやっつける。また、トランポリンは敵から逃れるためうまく使う

ZANAC(MSX版)

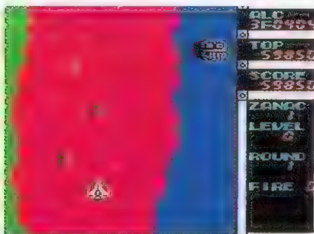
シューティングと言えばコンパイルという一時代を築いたともいえるゲーム。縦スクロール型で、そのスピードには度肝を抜かれた。

人工知能による自動難易度調整機能が搭載されていたり、最終面に行くには謎を解かなければならなかったり新機軸をいろいろと打ち出した。また、物悲しい雰囲気ながら勇ましいというBGMも、多くのファンを魅了した。

MSXという機種の限界に挑戦したようなこの作品は、この後様々なこの系統の作品を生み出していくことになる。



⇧自機の発射する弾もどんどんパワーアップしている。これは3連になっている



⇧右上の川の上にあるのがイコンという地上物。謎を呼ぶキャラだった



⇧ボスの要塞との戦い。パワーアップしてるかどうかでかなり難易度が違う

ZANAC(MSX2版)

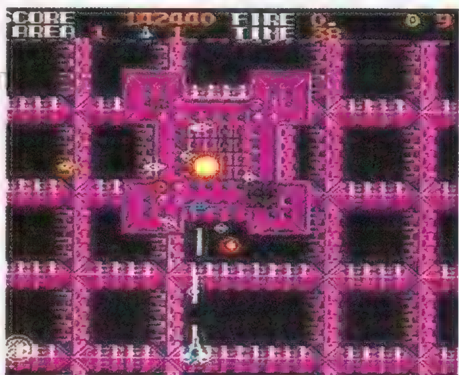
MSXよりパワーアップしたのがこのMSX2版。グラフィックが良くなった分スピードダウン、しかしシステム的にはもっともっとおもしろくなった。

特殊武器が8種類ありそれぞれが成長していく。たとえば0番は自機の進行方向へ強力な白い弾を飛ばす。そして成長すると敵の弾をも消すようになる。

3番は自機の回りをグルグル回転してバリアーの代わりになる。成長すると2重になり回転が速くなり、やはり敵の弾を壊してくれるようになる。何番の武器を選ぶかで、その人の人柄がわかってしまうゲームだった。



⇧これもボス。いろんな番号の特殊武器を吐き出したところ



⇧ボスの要塞との戦いのシーン

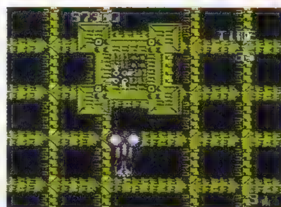
ZANAC(FC版)

ディスク版、しかも片面のみで発売されて評判となったもの。しかも、一度ロードすればもうディスクを読みにいかないという優れ物だった。内容はMSX2版とほぼ同じ。ただ、点数の表示がゲーム画面内に取り込まれたり、特殊武器アイテムの形が変わったりと、デザインはよりすっきりしたものになっている。

ディスクシステムというハードながらファンが多く、マニアの間では今でも語り種になっている。



⇦月面クレーターのようだ



⇦ボスとの戦いのシーン



⇧0番の武器をかなりパワーアップしたところ。スクロールスピードは半端じゃない

あの頃ってさあ

ザナックと聞いただけで遠い目をして涙ぐむシューティングゲーマーが、あなたの周囲にもきっといるはず。あの熱さ、速さ、爽快感。忘れられない、忘れちゃいけない名作だと思います。(ガッツ)

ひき続き探しています

編集部にないソフトを探しています。今回掲載できなかったのが、
★MSX・X1→パーティートライ
★セガSG→チャンピオンビリヤード/C-SO
の4本。引き続き募集しています。発見しだい今後掲載していきますのでよろしく。その他にないのは、
★FC版→テーラーメイド
★NES版→ルナボール/ZANAC/ガーディック外伝
★NES版(PAL)ガーディック外伝
です。発見したら知らせてね。



COMPILE ROOM



ももも通販



カタログショッピング

❶ぷよゼリー

8個入り	2,700円	送料・税込
1箱2,000円　送料　2箱まで700円		

❷ぷよまん

16個入り	2,200円	送料・税込
1箱1,500円　送料　2箱まで700円		

❸お好みソース

5本入り	3,000円	送料・税込
1セット2,300円　送料　700円		

❹カーバンクル人形

1体	3,500円	送料・税込
本体 2,800円　送料 700円		

❺第一回ぷよマスターズ大会ビデオ

第1回マスターズ大会／メモリアルダイジェスト	
1,980円	税・送料別
第1回マスターズ大会／公式本選全記録	
2,980円	税・送料別
ぷよぷよワールドツアー田中勝己ライヴ・イン・ジャパン	
3,980円	税・送料別

❻大打撃

CPCD	1,500円	税込・送料別

❼魔導物語音楽館

MD	3,000円	税込・送料別
DAT	3,000円	税込・送料別

❽ユーテレカセット

カセットテープ	1,000円	税込・送料不要

※このテープは、月替わりで業務時間外に当社のユーザーテレホンで流しているテレホンサービスを録音したものです。※このカセットを希望される方は、下の項目を適当な紙に書いて、現金書留か、無記名の郵便小為替で申し込んでね。

①郵便番号　②住所　③氏名
④電話番号　⑤○月分希望

●このテープは、94年4月分から注文できます。ただし、過去月分をまとめて注文すると、発送に時間がかかります。●希望月分が未来月の場合、発送は該当月が始まってからです。●未来月を複数月注文された場合、発送は注文の最終月にまとめておこないます。●このテープに対する電話でのお問い合わせには応じられません。

新発売

❶



❷



発売予告

第一回ぷ
すべてがドキュメン

❸



❹



※ここに表示されていない号・商品は在庫がありません。※注文の品が在庫切れの場合があります。



スマッシュ変装セットつき！
（忍者服・刀・盤監不凡はセットに含まれません）













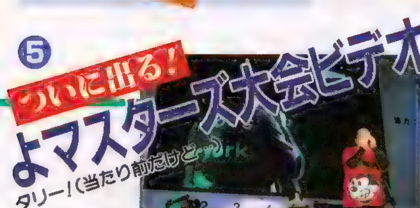
付録の風呂敷で砂金を採る不凡





「大打撃」 6

⑤



●第１回マスターズ大会／メモリアルダイジェスト	1,980円
●第１回マスターズ大会／公式本選全記録	2,980円
●ぷよぷよワールドツアー田中勝己ライヴ・イン・ジャパン	3,980円

⑨魔導物語 1-2-3

9,800円	税・送料別

⑩魔導物語 A・R・S

9,800円	税・送料別

⑪ぷよぷよ

7,800円	税・送料別

⑫なぞぷよ

7,800円	税・送料別

⑬幻世喜譚

8,800円	税・送料別

⑭笑ゥせぇるすまん

①～③	各3,980円	税・送料別

⑮DISC STATION 98 (DS 98)

創刊準備号	2,900円	税・送料別
＃２～＃５	各3,980円	税・送料別
＃６～＃12	各2,980円	税・送料別
＃13(3.5インチのみ)	2,980円	税・送料別
＃14	2,980円	税・送料別
＃15(シングルCD付き)	3,980円	税・送料別
＃16～＃19	各2,980円	税・送料別

DISC STATION 98EX

＃１～＃３	各3,980円	税・送料別
MAP&CONSTRUCTION	3,980円	税・送料別

FM-TOWNS

ゴルビーのパイプライン大作戦

FM-TOWNS専用	6,800円	税・送料別

その他

●ＭＳＸ、ＭＳＸ２／２＋用のゲームソフトもあります。詳しくはお問い合わせください。悪いようにはしないよ。



●右の記入例を参考にして、とじ込みの払込取扱票に注文数などを書き込み、郵便局から送金してくれい。●送り先がたくさんあったり、注文品数が多かったり、ソフトの注文なんかで用紙内に書ききれないぞって時は、現金書留や郵便小替為などでお金を送っても大丈夫なのさ。そんときは、別の紙に注文数や品名・商品の送り先なんかを全部書き込んでね。それから、申し込みから商品が届くまでに、２週間以上もかかることがあるのでそこんとこどうか勘弁して待ってね。●商品や申し込みについての質問は、下の問い合わせ先まで連絡してね。それと、商品の内容が違ってたり、損傷のために返品するときは面倒だけど、現品到着後１週間以内に返品理由を明示して『ももも通販返す』係へ返送してね。

記入例

払込取扱票（通常払込料金加入者負担）
02 広島
口座番号 01330-0-36556
金額 ¥25594
加入者名 株式会社コンパイル

ぷよまん	1箱	2,200円	大打撃	1枚	1,710円
カーバンクル人形	1個	3,500円	魔導物語音楽館	□MD ☑DAT	3,210円
お好みソース	1箱	3,000円	幻世喜譚	☑3.5 □5	9,274円
ぷよゼリー	1箱	2,700円	合計金額		25,594円

払込人住所氏名 郵便番号999-99 広島市港区幕張4-3-12 加奈山由紀子 (電話番号082-263-6165)
裏面の注意事項をお読みください。(郵政省)(私製承認広票394号)

払込票兼受領証
口座番号 01330-0-36556
加入者名 株式会社コンパイル
金額 ¥25594
払込人住所氏名 〒999-99 広島市港区幕張4-3-12 加奈山由紀子

各価格＋消費税＋送料

送料は１本につき210円です。
算出例）$1,980 \times 1.03 + 210 = 2,249$(円)

通販に関する質問は PHONE：082-263-6165 ももも通販まで。

第4回

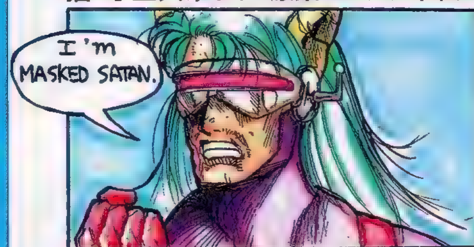
お笑い4コマ一座

人間界はたいへんな騒ぎだが、こちら魔導&DS界は相変わらず……とんでもない日常であった

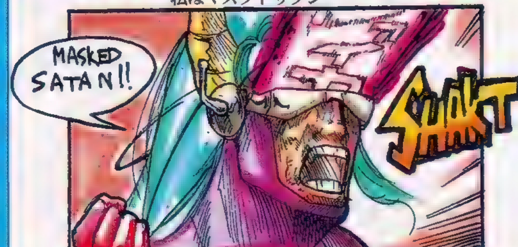
コンパイルDSスタッフの「の～コネ」的傑作集だ！

アンキャニィぷよぷよ

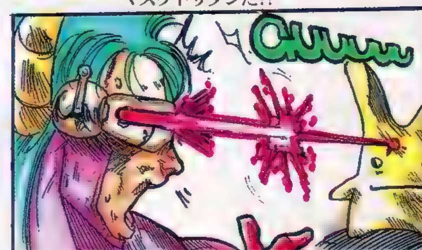
描：小玉大ボッツ　原案：ガッツ中松



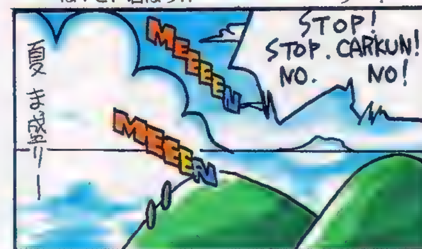
私はマスクドサタン



マスクドサタンだ!!



は！き、君はっ!!　グー！



あぁ、いや、カーくん、そんな…あぅ、ステキ…

てなもんやプッシュ：いやあ、また会ったな諸君。

てなもんやポップ：なに、いばってんだよ。（ポコッ）

プッシュ：だって、ぼくらこの本の表紙にいつも出てるもの。

ポップ：だからどうしたっていうのかね？表紙に出て偉いのなら、カブトムシだって偉い。

プッシュ：なに？　それ？

ポップ：近くの本屋に、カブトムシが表紙になってる本がずうううううっとあるもの。

プッシュ：キミってよ～く見ると、怖いね。

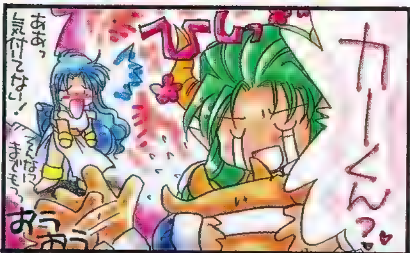
追いつめられた愛

作：戸部淑(すなほ)



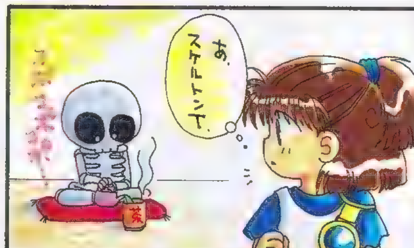


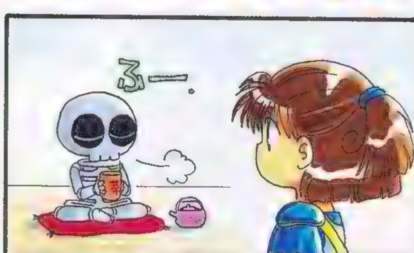


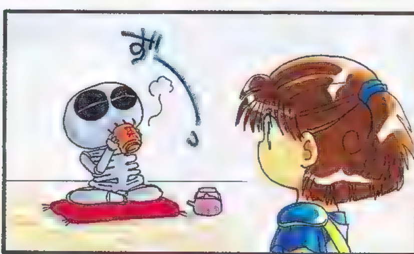


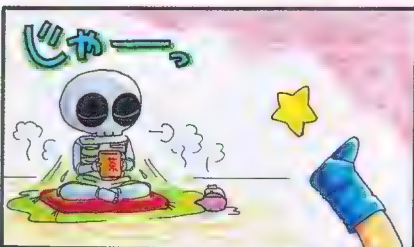
長閑(のどか)

作：ぎゃらりぃぐりこ



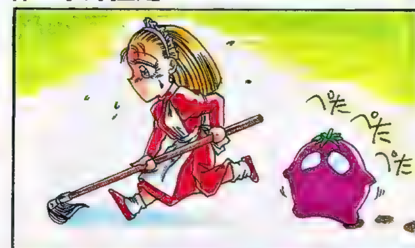


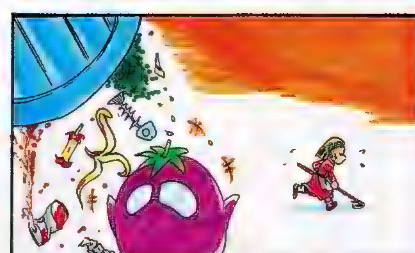


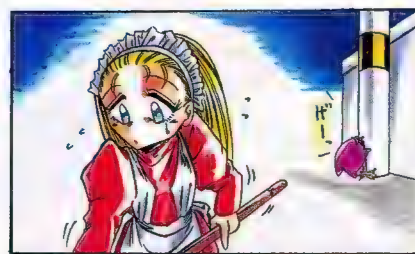


おそうじは楽し？

作：水野猛之









ポップ：それはこっちのセリフじゃあー。
プッシュ：ま、それはおいといて。夏だね、夏休みだね、ウキウキするねー。
ポップ：キミ、いつから学校行くようになったの？
プッシュ：宿題やったかー、歯みがけよー、ババンババン…
（パコーン）
ポップ：あのなー。
プッシュ：魔導幼稚園に落ちちゃったんだもん。出世街道からはずれちゃったんだもん。そんなに…うっ…責めなくったって…ううう…いいじゃないかあああ！
ポップ：よしよし、いい子だから、そんなに泣くな。男がめめしいぞ。そうだよ、この業界、学歴じゃない、実力さ、人気さ…
プッシュ：人気が出ない…え〜ん…
ポップ：うっ、そ、そんなことはない。まだ人気が出なくたって、ちゃーんと表紙にいつも載ってるじゃないか。自信をもちなさい。
プッシュ：なあんだ、やっぱりぼくは偉いんじゃないか。ははは…
（ビシッ、パコッ）

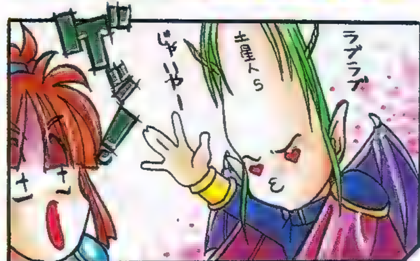
♧

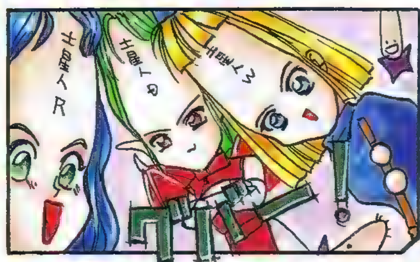
ポップ：この一座の舞台のために、何度も広島と東京を行き来してるけど、昔とくらべるとずいぶん近くなったもんだねえ。昔は蒸気機関車で2日がかりだったもんなあ…
プッシュ：あんた、いったい何歳？
ポップ：今じゃ、数時間だよ。
プッシュ：新幹線「ひかり」で5時間、「のぞみ」で4時間、飛行機ならもっと早い。
ポップ：あ、飛行機っていえば、キミ、どうして乗らないの？　怖いんでしょ。
プッシュ：怖かないよ、あんなもん。
ポップ：じゃ、今度飛行機で行こうよ。
プッシュ：キミだけ乗れば？
ポップ：ほうら、やっぱり怖いんだ。
プッシュ：平気だって。

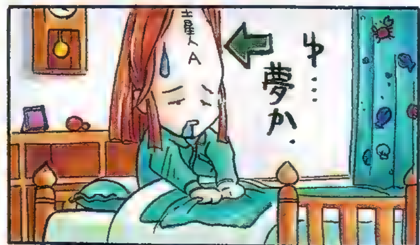
サターン・ナイト・ライブ

作：みがく





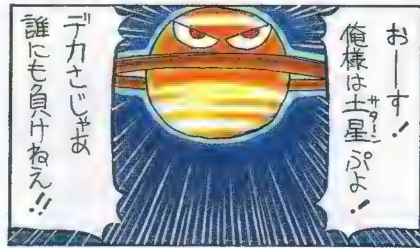


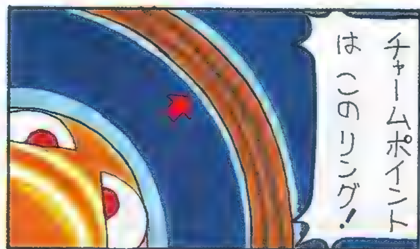


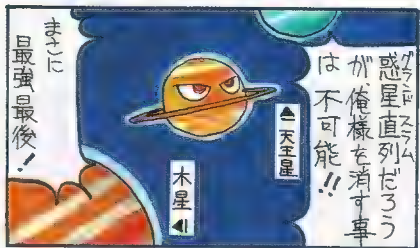
そのころ土星では・・・

その頃、土星では…

作：恐竜単車





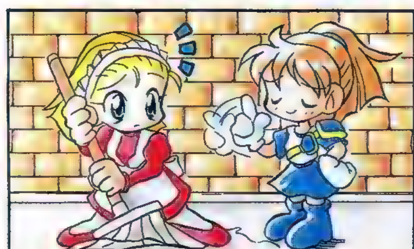


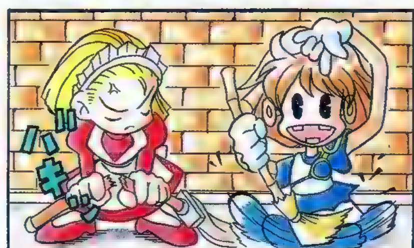


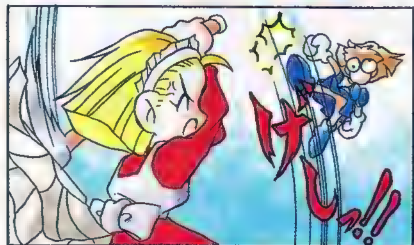
ラブラブおそうじ

作：あべおさみ









ポップ：じゃ、どうして後ずさりしてるの？

プッシュ：ぐ、ぐぐ…

ポップ：カーくんじゃないんだから。

プッシュ：じつはさ、高所恐怖症なんだ。

ポップ：じゃ、東京タワーなんか、ダメなんだ。

プッシュ：だめだめ、だって歩道橋だって端は歩けない。高いビルを下から見上げるだけでも、気持ちは無重力落下してる。

ポップ：相当ひどいね、それ。

プッシュ：一度だけ飛行機に乗ったことあるんだけど、だいたいあんな重いものが浮かぶなんて信じられない。だから、ぼくは飛行機は乗員みんなの念力で浮かせるものだと思って、離陸のときに血管破れるほど念力を入れてた。「浮けー、浮けー！」って。あれから超能力には自信があるのさ。

ポップ：……………だめだこりゃ。

♧♧

プッシュ：話は変わるけど、「ぷよぷよ」っておもしろいね。

ポップ：今は「ぷよ通」かな。

プッシュ：ヤツら、いい儲けしてるよな、ただの端役だったのに。

ポップ：ああ、ぷよたちのこと？

プッシュ：おまんじゅうにも化けて、日本征服考えてんじゃないの？

ポップ：ちがうちがう（手振りをつけて）。

プッシュ：あの調子じゃ、「金太郎飴」もそのうち「ぷよ太郎飴」になりかねないよね。

ポップ：おいおい、公の本であんまり変なこと言うなよ。

プッシュ：あ、ゴメン。でも、「ぷよまん」もやっぱり「ぷよまん通」が出るのかなあ？つづいて「ぷよまんすりー」まで行けば、もう「月刊ぷよ」なんて本も出たりして…

ポップ：そういう難儀なシャレを言わないように。

♧♧♧

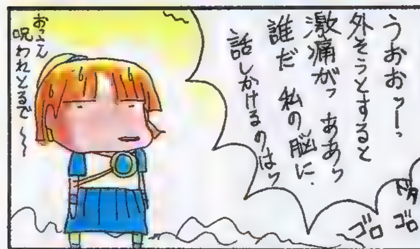
アジアの風

画：たっぷさん(弓弦之介) 原作：ガッツん





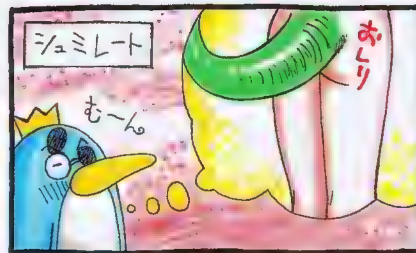




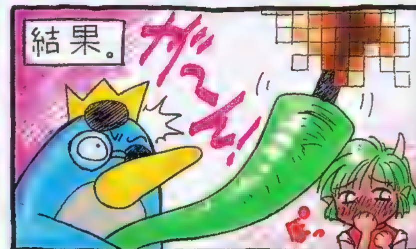
恥　部

作：ねこ



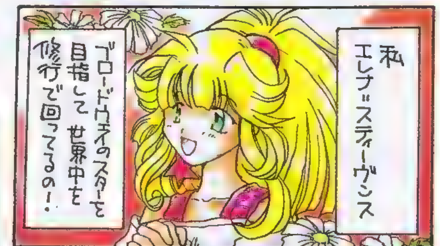




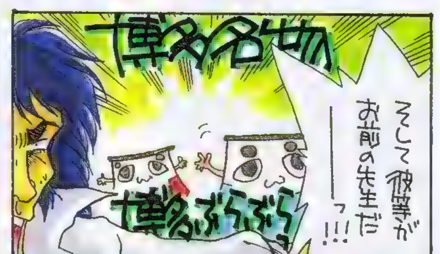


真のリズムを求めて

作：戸部淑









プッシュ：今回の4コマ一座だけど、初めて読者になった人のために、ちょっと解説を。「真のリズムを求めて」に登場してる人たちはDSvol. 4のゲーム「ブロードウェイ伝説エレナ」のキャラクター。

ポップ：コーチのシナトラがいい味出してたよなあ。ぼくもファンなんだ。

プッシュ：「恥部」の皇帝ペンギンは、同じくDSvol. 4のゲーム「ジャンプ・ヒーロー」の準主役。

ポップ：あのゲームはハマったぜ。スコトラたまにはやってるかい、みんな。

プッシュ：「サターン」って英語で土星のことなんだよね。

ポップ：だからどうした。

プッシュ：いやね、「セガ・サターン」が発売される前に、人からその名前を聞いたときに思ったのは「セガの悪魔」なんてさぞや怖いマシンなんだろうなあ、なんてね。

ポップ：大先輩のサタン様も、ちょっと勘違いしていたと聞いたことがある。ルルー先輩が、後でなぐさめていたとか、いないとか。

プッシュ：テレビのCMで、「私はそんな変な顔ではない！」と怒っていたとか？

ポップ：ま、これくらいにしとこ。まだ、クビにされたくないから。

プッシュ：今回も、スケルトンT先輩が、シブイ演技を見せてるねえ。黙ってお茶をすする姿は、近いうちに国宝に指定される可能性もあるよね？

ポップ：…………

♧♧♧♧

プッシュ：さて、そろそろ幕引きの時間も近づいてきましたが、今号の4コマ一座、いかがでしたでしょうか？　お客様がたの応援だけがわれわれの生き甲斐。またしばらく全国を行脚してきますが、お近くで一座の公演がありましたら、是非お立ち寄りください。

ポップ：飛行機でまわろうか？

コンパイルかわら版

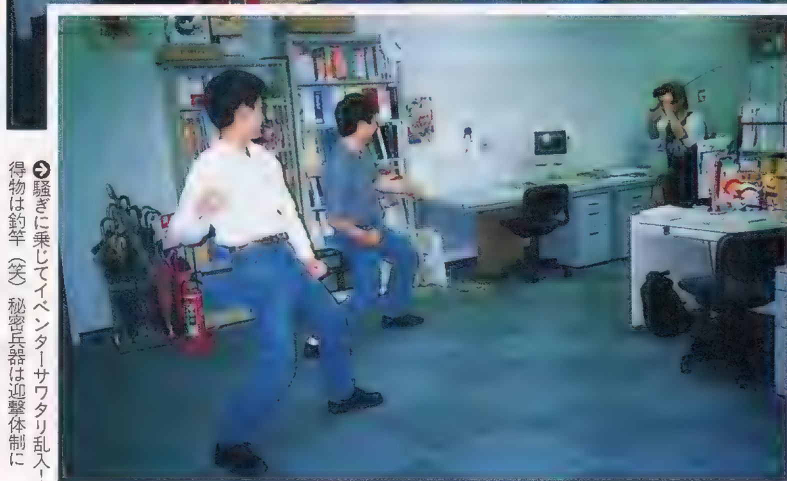
内部告発!?

コンパイル?武装化計画発覚?

Wind's Seedのウラ事情



↑1号と2号のクロスカウンター！　白服の1号は、ジャニーズ系の美形だぞ



→騒ぎに乗じてイベンターサワタリ乱入！　得物は釣竿（笑）秘密兵器は迎撃体制に

秘密兵器の休息！

秘密兵器一号、今は仮にデザイナーAとしておこう。彼はのっけから秘密兵器として、ガンガン攻めてきた。まずは、プロジェクトスタートの日に大残業キック。続けざまに残業パンチ、徹夜ビームが夜の広島に轟く。

秘密兵器二号ははじめ、その能力を小出しにしていた。デカキャラ表示のプログラムを作り、動かしはじめてから、徐々に本性を現すこととなる。彼のことは、そう、プログラマーDとでも呼んでおこうか。

その間、兵器でもなんでもないガッツはヒョコヒョコと仕事。背中から徹夜ビーム徹夜ビーム徹夜ビーム!!　デザイナーAの徹夜ビーム、とどまるところなし。

―ウインズシードのグラフィックパーツ総数は、約四万。その膨大なパーツの組み合わせですべてのグラフィックができています―

プログラマーD、キャラ分割スクロール完成。名付けて嘘ラスター！　ラスターじゃねえだろ!!みたいな。

―これにより、DS初の多重スクロールを実現することに成功しました―

さて、そうこうしているうちにデザイナーA、力つきてまいりました。「実家に帰る」、「恐山が呼んでいる」などと、うわごとがまじってきました。どうどう。油断しているとプログラマーDのバグビームバグビーム、バグ、ビイイーーーム！

秘密兵器一号、泣いております。泣いております。一号、バグビーム。一号、徹夜キャンセル半泣き九字。バグビーム。臨兵闘者皆陣列在前。

力の一号、技の二号。次は魔導すごろくだ。がんばれよ。じゃ！　しゅた！　もけもけ！

DiscStation DS

サターン・プレステ・PC－FX・ジャガー!?
新型ゲーム機続々登場!
ディスクステーション!?



↑覆面で密談に応じたセニョールだったが…。胸毛でばれてるって…

新機種についてセニョールが心情を吐露!?

司会　みなさん、こんにちは。緊急密談『DSの行方とコンパイルののーみそ』の時間です。今回は、DSスタッフのセニョ～ル河北さんに、これからのDSの極秘情報を教えていただきましょう。それでは、セニョさんよろしくお願いします。

セニョ　お願ぇします。

司会　さらに今日はゲストとして、創監渡辺我人師匠にもおいでいただきました。

我人　ヨロピク…ヒック…。

司会　…す、すでに、酒が入っているようです。

司会　それでは、まず始めにセニョ～ル河北さんにお聞きしたいんですけど…。ズバリ! ○○ーンでDSを出す予定はありますか?

セニョ　(ズルッ)ちょっと待ってください!! いきなり密談が終わりそうな質問はないっしょ!

司会　な、ないっしょ!って……そうですか…。じゃ、質問を変えて…今出てる次世代機をどう思います?

セニョ　まことに興味があります。あ～あ、作らしてくれんかなぁスプライトあるマシンでさ。

司会　今、グチこぼれませんでした?

セニョ　い、いいえ!? そ、そうですね、次世代機はどれもこれも凄いマシンばかりで、こんなのでDSを出したら全世界のゲームユーザーに一種の革命が起こりますよ。きっと、ノーベル賞を5個くれるに違いない!!

司会　そんなぁ、いくらなんでもオーバーですよ。ところで、次世代機って、いつまで次世代機なんでしょうね。我人師匠。

我人　グー…。

司会　ね…寝てますね…。ま、まあ、そんなわけで、次世代機でDSをやるとしたらどんなゲームを作りたいですか?

セニョ　『もしやれるとしたら』ってことで、ボクの頭の中では3年間あたためている企画があるんですよ。

司会　おっと、そうなんですか!? よかったら、その企画とやらを教えてはくれませんか?

セニョ　『バーチャル筋肉であそぼう!』です。

司会　(ズコッ)

北野　こらー!!!!!!!!っ!! セッニョーーーーーーール!! なに大ウソついとるんじゃぁぁぁぁぁぁ!!

司会　!!

(ドタドタドタ…………)

セニョ　…フ～ッ、向こうに行ったか…ビックリさせやがって。

司会　な、なんですか、今の人は!?

セニョ　あれが、北野不凡っていう荒くれ者の盤監さ。近頃エアロビに通って痩せたもんだから、社内のみんなにエアロビすすめまくってる!! すでに『毒牙』にかかったヤツを、俺は何人も知ってるよ。

司会　カラダの方も、健康になってるそうですが。

セニョ　もともと不健康だっただけさ、おっと話がそれてしまった。

司会　話題を戻して、本当に『バーチャル筋肉であそぼう!』なんですか?

セニョ　半分本当!! でも本当に作りたいのはやっぱりパソコンではむずかしかったシューティングやアクションですね。ほら、これ読んでる人たちで、うなずいてる人がいっぱいいるよね。

司会　そうでしょうね! 私も『ザナック』の頃から『シューティングのコンパイル』のファンですからね。

セニョ　今では『落ちもののコンパイル』でしょ、でもまたシューティングが復活すると思いますよ。

司会　何か意味ありげですね。

セニョ　あんまり、突っ込まないでくださいね。ディレクター会議にかけられて、○○されちゃいますから。

司会　そ、そういえばコンパイルはRPGも得意分野ですよね!

セニョ　そうなんですよ、でもパソコンばっかりで出してましたからね。家庭用で遊んでる人の中には『魔導物語はぷよぷよのキャラを使ったRPG』と思ってる人も結構いるみたいですよ。

司会　ゲーム誌では、『あのぷよぷよがRPGになった』みたいな感じでSFC版の『はなまる』が紹介されてますね。

セニョ　そうですね、逆ですよね。

司会　『魔導物語』といえば、ユーザーの期待度も高いようですね。

セニョ　はっきり言って、むちゃくちゃ高いです。おまけに会社もこれにかけてますし…SFC魔導、早くあげましょうね。

司会　あっ、北野盤監がまたこっち見てますよ。

セニョ　しまった!! また、よけいなことをしゃべってしまった。このままじゃ○○されてしまう! 逃げよ。

司会　それじゃ、最後にユーザーのみんなに一言。

セニョ　いつかきっと、DSで次世代機もコンパイルが『天下』を取っちゃるけん、それまでは98のDSを1人『2冊以上』買って応援してね。それじゃ、さらば!!

司会　セニョ～ルさん、ありがとうございましたぁ!!

北野　こらぁーーーっ!! まてぇセニョーーール!!

セニョ　うわーっ! エアロビ男が追ってきたぁ!!!!!!

司会　………

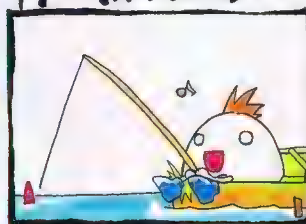
我人　ググッ? んや? どうしたの。

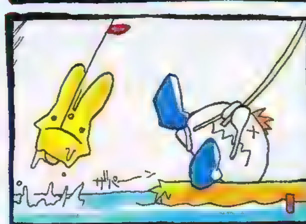
司会　あ、いや、次世代機の話で。

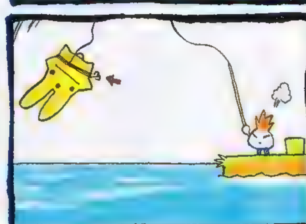
我人　ああ、それなら仁井谷さんが、専門学校の講演で、サターンでDS出すってバラしてたな。

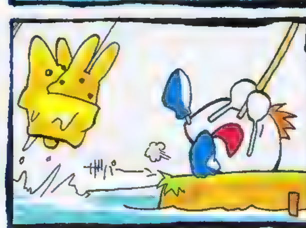
司会　…バレバレでんがな…。

大極楽まんが ポテテンくん 2









コンパイルな人々

その①「'95はサイコパスである、って'94年に流行したモノばかり出すなよ中松。」(ガノン中松)

その②「蜂……」(松本)

その③「ルアーが僕ちゃんの中で大ヒット。」(寿三郎)

その④「夢虚は体調が悪い」と病院でなくゲーセンへ行く。」(渡辺(2)K T)

その⑤「友人から『真サム』と交換で『RECAROシート』を入手。でも今は部屋の座椅子…」(Dori²)

その⑥「は? い、いつの間に…」(どすこいK団)

その⑦「これから、模型製作に重点を置いていきたいと考えています。」(玩具竜車)

その⑧「アゴが脱臼するとムチャ痛いよ、みんなも気をつけよーね!!」(ダエ健司)

その⑨「土曜日は朝早く起きて、みんなで大自然をスケッチしに行こう。」(わあくん　ねここ本田)

その⑩「あ、歯が痛い…。」(あーじゃり)

その⑪「最近は、大自然を守りにゲーセンに行くのが日課です。」(夢虚"赤"春眠)

その⑫「『むしむしQ』のエレベータガールにめろめろん。」(セニョ～ル河北)



- '95東京おもちゃショー
- コンパイルレーシングチーム
- 井上麻美アテレコレポート
- MOO仁井谷専門学校で講演!?

コンパイルイベント情報



春先はイベントが目白押し。幕張メッセの取材から鈴鹿ロケまで敢行してきたぞ！

年に1度の祭典でお騒がせのコンパイル

'95東京おもちゃショー

年に一度のおもちゃの見本市、『東京おもちゃショー』が、今年も6月1日から4日までの日程で、幕張メッセにてとり行われた。

本来このイベントは、業者向けのおもちゃの見本市という位置づけだったが、最近は、最初の2日間を業者への招待日、後の2日を一般に解放している。土日は親子で遊びに来る人たちで混雑した。

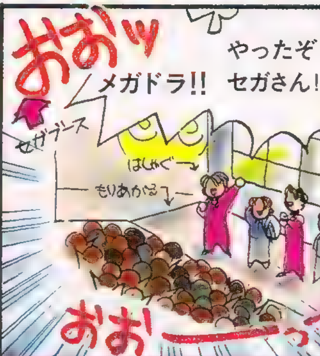
コンパイルブースも、最初の2日間は業者向けに粛々とした雰囲気だったらしいのだが、後の2日間はもはや無礼講状態。見本用ソフトの展示も取り払ってブース全体が『ぷよぷよ通』大会会場と化していた。ウラ側のカプコンブースはもう大迷惑という状態。

ともかく、ファンもスタッフも一体となって、どっちがファンなんだかわからないバカ騒ぎの中で、狂乱は続くのだった。



←会場の中でも比較的広いコンパイルブースが超満員





▲これを何回もやってたの















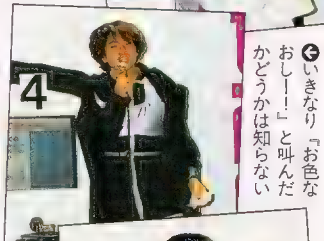
あやしい新作発表会

コンパイルブースでは、午前と午後1回ずつ新作発表会が開かれ、ステージの上でコンシューマゲームからDSまで各種ソフトのお披露目があった。各ソフトを紹介するコンパイルスタッフたちだが、そこにはやはりショーアップ精神が怠りなかった（まんが参照）。

コンシューマでは、サターンの『ぷよぷよ通』が初公開。さらに、メガドライブの『魔導物語Ｉ』、ゲームギアの『魔導物語A』、メガCDの『シャドウラン』と、これで現行のセガコンシューマ機はすべて網羅したことになる。もちろん、スーパーファミコン版『魔導物語―はなまる大幼稚園児』でのメジャーデビューも発表された。


ステージのメインスクリーンを前にノリノリの司会者もコスプレ状態


いきなりアルルのコスプレで登場、ソフトの紹介をするスタッフ


いきなり「お色なおしー！」と叫んだかどうかは知らない


こちらはじつはT・Mの広報斉藤氏『はなまる』の紹介


この人は、いつもこんなだからコスプレとはいわないかも…

燃えつきたぷよ通大会

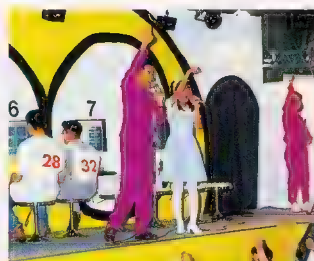
おもちゃショー期間中『ぷよぷよ通』大会が開催されていた。1、2日目はプレスやメーカー大会。3日目はCSA大会、そして4日目に一般大会が開催された。

4日目の予選には、初代ぷよマスター高橋健太郎くん、初代ぷよキング阿部崇史くんの姿も見える。が、なぜかいつの間にか姿を消す。

そんなわけで、本戦には、おなじみの顔がなく、淡々と決勝戦まで進んで行った。そして、約2000人の参加者の中を勝ち残ったのは、千葉県の前田陽平くん。

しかし、彼の前に、突然シェゾが立ちはだかる。

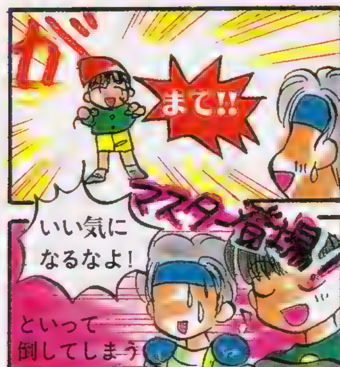

シェゾとパノッティの勝負を見守る本来の入賞者たち

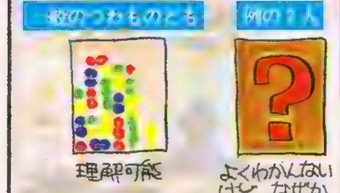

決勝からはステージ場での対決。ここまで勝ち残っただけでも栄誉といえる


優勝は前田陽平くん。寡黙な中学2年生。せっかくの優勝だったのに

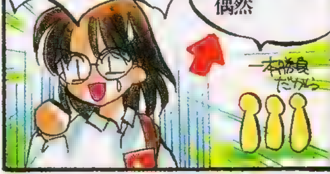

マスター対キングのエキシビジョン実現。まあ、細かいことはまんがを見てね

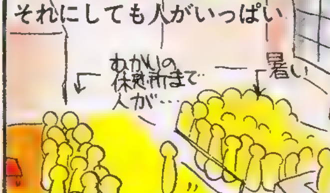
COMPILE ROOM





なるほど…







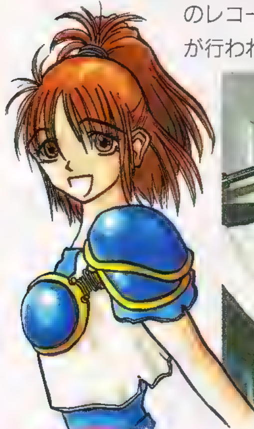




新作魔導もアルルは麻美ちゃん
井上麻美アテレコレポート

ぶぉぉっと暴力的な春風の吹いていた5月の某日、広島の某スタジオでは、朝から井上麻美ちゃんのレコーディングが行われていた。

今回は新作ソフト4本分のサンプリング音の録音。スタジオに入るなり、「ばたんきゅ〜」とカワイイ声が…。アルル役もすっかり板についたって感じだ。





↑アルルをテーマに詞を書いたんだって。CD化希望！

仁井谷社長が専門学校の教壇に!?
MOO仁井谷講演会レポート

5月27日、横浜市にある学校法人岩崎学園で、仁井谷社長が講演を行った。これは高校生が対象のマルチメディア体験道場で、第1部が『「ぷよぷよ」制作の秘密』というタイトルの講演会、第2部がMacを使った体験道場。「ぷよ」と聞いて急遽参加したファンもいて、予想を上回る盛況となった。

講演の最後には活発な質疑応答も行われたが、「ゲームを作るうえで大切なことは？」の質問に、「みんなが楽しめること。自分一人が楽しむのなら、山の中にこもって一人で作るべき」と、明日のゲーム制作者たちにプロの姿勢を示した。

終了後、高3男子の参加者は、初めて会った仁井谷社長の印象を「三国志でいうなら、武将タイプのキャラクター」と語っていた。

↓講演終了後のコメントは、「客層がいつもと違ってやりにくかった(笑)」





→50名ほどの参加者は、半数近くが女子。みな真剣な表情でメモを取りながら聞き入った

ピンクのバイクがサーキットを駆ける
コンパイル・レーシング・ヤマハ

知っている人もいると思うけど、今年1月1日、コンパイルはバイクレースに参入した。

クラスは全日本国際A250で、マシンはヤマハTZ250の95年型。チーム構成はオーナーに仁井谷正充、監督に長谷川弘氏（元ヤマハワークスライダー）、ライダーに喜久川光選手（94年度全日本国際A250、14位）、顧問に奥田民生氏（元ユニコーン）といったメンバー。また、喜久川光選手の後援会、K&Tも発足。会長に奥田民生氏、顧問に漫画家のいくえみ綾氏を迎え、現在1000人近い会員を持つ。

現在、第4戦まで消化しており、第3〜4戦は惜しくもリタイアしたものの、これまでの成績は16ポイントを獲得して10位となっている。これからの一層の活躍を期待しつつ、みんなで応援しようぜ！

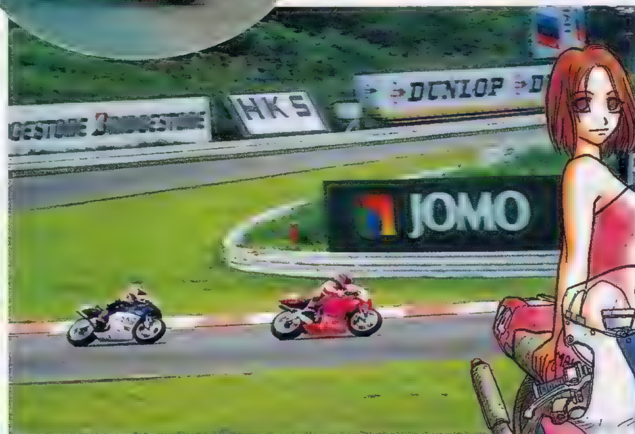
プレゼント!!



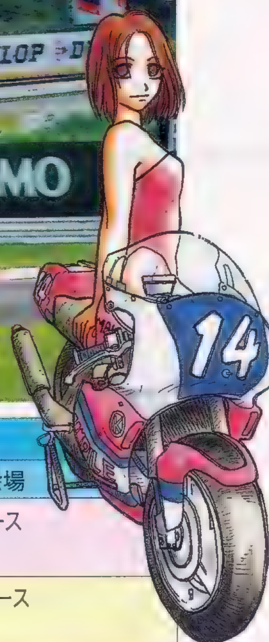
↑チームのオリジナルTシャツを10名に

↓コンパイル・カラーのピンクのバイク。参加車の中でもひときわ目立つ!?





→この迫力をナマで観戦するなら下表を見よ



'95全日本ロードレース選手権シリーズ〈GP250クラス〉

	日程	大会名／会場
第6戦	8月18日(金)〜20日(日)	MINEスーパーバイク100kmレース 会場：MINEサーキット
第7戦	9月8日(金)〜10日(日)	鈴鹿スーパーバイク2ヒートレース 会場：鈴鹿サーキット
第8戦	9月29日(金)〜10月1日(日)	TIスーパーバイクインターナショナルレース 会場：TIサーキット英田
第9戦	10月20日(金)〜22日(日)	MFJグランプリスーパーバイクレース in SUGO 会場：スポーツランドSUGO
第10戦	11月10日(金)〜12日(日)	鈴鹿スーパーバイク100マイルレース 会場：鈴鹿サーキット

コンパイル・レーシング・ヤマハTシャツプレゼント

ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・コンパイルレーシングヤマハへの意見を書いて、〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング（株）コンパイル「コンパイル・レーシング・ヤマハTシャツ DS係」まで。締切は7月31日（当日消印有効）。

ぷよぷよ大会が全国展開でやってくる
'95ばよえ〜んツアー

コンパイル主催のぷよぷよ大会『ばよえ〜んツアー』が全国を縦断する。8月3日の新潟を皮切りに、決まっているのは現在のところ8カ所。開催時間などはまだ未定だけど、CSA会員や、ユーザー登録などをしている人にはDMでお知らせがくるはず。それ以外で、どうしても参加したい人は、以下の会場に9時〜10時頃に集合。

この大会は、第2回マスターズのシード選手を選抜するための全ぷよ協公認大会。基本はメガドライブ版『ぷよぷよ通』によって行われるけど、ゲームギアによる敗者復活戦なども企画中とのこと。

新潟	8月3日（木）	ハイブ長岡（長岡産業交流会館）特別会議室 新潟県長岡市寺島町315　TEL 0258-27-8812
仙台	8月9日（水）	イベントホール松栄　6Fハイスクエアホール 宮城県仙台市宮城野区榴岡1-2-8　TEL 022-299-5241
札幌	8月10日（木）	テイセンホール　Aホール 北海道札幌市東区北7条1丁目　TEL 011-711-4111
愛知	8月13日（日）	テレピアホール 愛知県名古屋市東区東桜1-14-27　TEL 052-953-5800
大阪	8月13日（日）	心斎橋プラザホール　本館9F 大阪府大阪市中央区南船場3-12-12　TEL 06-245-1151
福岡	8月20日（日）	福岡ファッションビル（FFBホール）7F1号ホール 福岡県福岡市博多区博多駅前2-20-19　TEL 092-431-7531
広島	8月21日（月）	広島アステールプラザ　大ホール 広島県広島市中区加古町4-17　TEL 082-244-8000
東京	8月24日（木）	東京流通センター　Rnホール 東京都大田区平和島6-1-1　TEL 03-3767-2178

マスターズのシード権をかけて戦え！
'95バンプレスト杯全国大会

7月27日には、バンプレスト杯のゲーム大会が行われる。場所は、サンシャインコンベンションTOKYO　Dホール。応募方法は、往復ハガキの返信用に自分のあて先を書き、往信用のウラにも自分の住所・氏名・年齢を書く。あて先は、〒160 東京都新宿区西新宿7-19-22-506。全国ぷよ大会事務局。7月14日当日消印有効。

全ぷよ協だより



今年1月に開かれた第1回ぷよマスターズ大会は、予想を上回る参加者で大にぎわい。ただ、会場がちょっと寒かったということで、主催である全ぷよ協でもこれには反省しきり。

そんなわけで、今年12月に予定されていた第2回ぷよマスターズ大会は来年3月に延期されました。会場は、前回同様有明コロシアムを予定。最近なにかとおさわがせの臨海副都心だ。

第2回マスターズ大会は——96年3月！

全ぷよ協入会のご案内

全ぷよ協では、一般会員を募集中。入会すれば、会報が定期的に送られてくるし、ぷよぷよ大会開催情報などもDMで送られてくる。どしどし応募してね。とりあえず、返信用の90円切手を貼った封筒に自分の住所氏名を書いて下記に送ってね。


全日本ぷよ協会会報 VOL.1
全日本ぷよ協会発足!
MEMBER'S CARD
全日本ぷよ協会

あて先
〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
（株）コンパイル内
全日本ぷよ協会事務局
『入会案内希望DS』係

レポートまんが募集中!!

今回も、まんがをもり込んで紹介してきたイベント情報だけど、まだまだ投稿を募集中。

コンパイルに関するものならばなんでもOK。掲載時に縮小されるので、文字は大きめに。

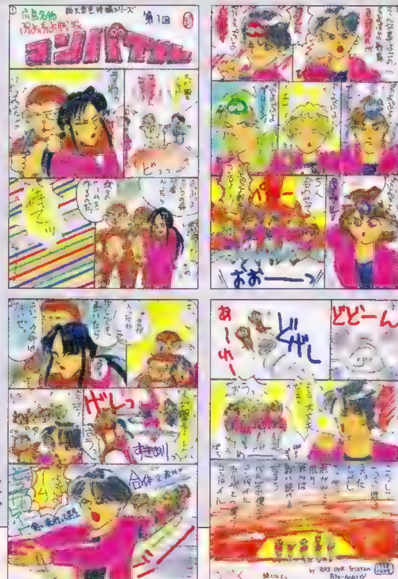
あて先
〒732 広島市南区京橋町1-7
アスティ・第一生命ビルディング
（株）コンパイル
『レポートまんがだぞ！』係



↑愛媛県／とかげの作品。これは愛媛で行われたぷよ大会だね。地方の大会情報なんかもどしどし待ってるよ

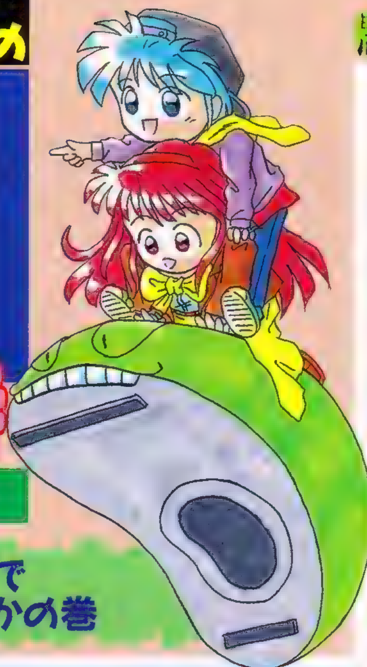


→神奈川県／青木諒の作品。おもちゃショー期間中に届いたハガキ4枚組。メンバー構成がなんかちがうぞ



たつき・けいの
98かけこみ寺
一応第4回

モデム設定で損していませんかの巻



帰ってきたパワーユーザー(候補)のためのテクニカルコーナー

DISC2のテキストコーナーにも出張版があるのでヨロシクね!

モデムコマンドの上手な設定

う〜ん、やっぱし本誌っていいですよね。約束どおりもどってきたんだけど…今回もいろいろな事情で、1ページになったので、質問などはテキストコーナーの方にまわさせてもらいました。

機種によってちょっとちがう

さて、モデムもだいぶ普及してきましたよね。これを読んでてくれてる人の中にも、自分はネットワーカーだよんって人、結構いるんじゃないかと思います。

と、いうわけで今回は、モデムとモデムの性能を活かすモデムコマンドについてお話ししていきますね。ここでは、マイクロコアのMC14400FXを使っていますけど、他の機種にもそのまま使えると思うので安心してください。

と、その前にちょっと注意しておかなくてはいけないことがあります。98には、CPUクロックのほかに内部クロックと呼ばれているものがあります。この内部クロックには5MHzのものと8MHzのものがあり、CPUクロックが8の倍数のものはだいたい8MHz系になっています。で、5MHz系の方は問題ないのですが、8MHz系のマシンは大人の事情(笑)で高い転送速度を設定することができない場合もあります。

MNPとV.42bisの フロー制御

かんたんにいってしまえば、モデムとは、アナログである電話回線とデジタルであるコンピュータの中継機ってことなんです。で、電話って、聞こえにくいときがありますよね。人間が相手なら聞き返せばすむことだけど、コンピュータの場合は、そうもいきません。聞きまちがえたものをそのまま解釈してしまい、とんでもないことになってしまいますよね。

で、そのとんでもないことをなくすために作られたものがMNP(Microcom Network Protcol)とV.42という規格です。MNPはMicrocomという企業独自の規格だったのですが、いろんなところで使われたため、ほとんど標準になってしまいました。MNPのあとにつく数字はクラスと呼ばれ、1から10までの種類があり、クラス4はエラー訂正に関するもの。クラス5になるとクラス4の機能に加え、モデム本体による通信データの圧縮/展開機能も装備。

V.42はCCITT(※1)というところの勧告によるエラー訂正プロトコル(※2)です。こちらもMNP5に相当するV.42bisという圧縮機能を持ったものがあります。

さて、データを圧縮して送ってくれるのはいいんだけど、そのデータを展開してコンピュータ側に圧縮したときと同じ通信速度で送っていては、圧縮してる意味がありません。そこで、通信をするときには、モデムーモデム間の通信速度(DCE速度)とモデムーコンピュータ間の通信速度(DTE速度)の2つの速度を別々に設定できるようになっています。DCEの最大速度はモデムの性能で決まり、DTEは持っているコンピュータで決まります。ちなみに、広告にかかれている14400などの数値はDCEを表します。

効率のいい速度を設定しよう

それでは、モデム初期化コマンドを設定しましょう。ここでは、よく使われる(と思われる)ATコマンドを使用しますね。

まず、DTE速度を設定できるように、「端末速度固定モード」に設定しましょう。「¥J0」ですね。DTEは通信ソフトの方で設定してください。やっぱし最高値がいいよね。お次はフロー制御。MNP5やV.42bisを使用する場合、圧縮されたデータの展開に負けないだけのDTEを設定するのですが、もしデータ圧縮率がよすぎてDTEがおっつかなければ…処理しきれずに、どこかでデータがくるってしまいます。そこで、フロー制御の出番です。

フロー制御とは、処理がおっつかなくなったときに「ちょっと待って」という信号を通信相手に送る機能です。主に、データでやりとりするXON/XOFFと信号でやりとりするRS/CSとの2通りありますがRS/CSで制御したほうがいいでしょう(「¥Q2」をつけ加える)。MNP5とV.42bisを比べた場合、V.42bisの方が転送効率がいいみたいなのでV.42bis優先の「¥N5」も付け加え…あとは趣味の世界かな?

というわけで、モデム初期化コマンドとして、「AT¥J0¥Q2¥N5」ってのを送ればわりと性能を活かした通信ができるはずです。好みでいろいろ変えてみよう。

さらに28800bpsのモデムの場合

最後に、最近出てきた通信速度28800bpsが出せるV.fast規格モデムについてもお話ししておきましょう。このV.fastというのは、14400bpsを越える速度で通信するための規格みたいです。特徴として、使用している回線の品質に応じた転送速度にモデム側が設定してしまうところにあります。必ず28800bpsで接続できるとは限りませんが、回線品質を調べているだけあって今までのモデムに比べると安定して通信ができるようです。といってもこのモデムの性能を十分に活かそうとした場合、DTEを内蔵のRS-232Cでは設定できない115200bpsに設定する必要があるので、拡張RS-232Cボードが必要になります。

質問募集しています

今回も結構苦労しましたが、いかがでしたか? 少しでもみなさんの知識になってくれるといいのですが…あと、感想や要望があれば、送ってくれるとうれしいな。

ひきつづきこの「ときめき寺(?)」では、普通異常問わず質問を募集します。

送り先は、
〒732 広島市南区京橋町1ー7
アスティ・第一生命ビルディング
(株)コンパイル DS「ときめき光線計画(質問)」係までおねがいします。それでは、次回があればまた会いましょう。

(95/05/16) たつき・けい
(攻め壱號:しおりすと)

P.S. 東京の加藤さん、福岡の大野さん、応援ありがとうございますね。富山の上坂さん、やっぱし本誌がおちつきます。同じく富山の高野さん、インストーラーはわぁくんがつくったものなので、伝えておきますね。

※1 CCITT→日本語にすると、国際電信電話諮問委員会だそーです…ややこしいよね。
※2 プロトコル→規格…とでも思っててね。

JOY ROOM



●マスター健太郎のぷよ道場
●ALL GAME HIT CHART
●DSキャラコンテスト募集
●MOOのゲーム大好き
●魔導外伝
●クリエイター作品大募集結果発表
●HOBBYLAND
●コスプレ入門講座
●エレナのときめき占い&シントラ人生相談
●不凡・我人・孝陽のこねこねこねこねくしょん
●ルイ・パンコと土下ザウルス
●編集中記
●不凡を捜せ
●カーくんのお料理講座



マスター健太郎の

ぷよ道場

世界一強いぷよマスター・高橋健太郎師匠WITH仮面Wと、その弟子・なががお贈りするこのコーナー。2回目となる今回は、地獄の使者のような極悪チーマーと、天使のようだが足は太い女子高生が多数徘徊する街・渋谷が舞台。スカ（横須賀のという意味）の高橋、腕の見せどころでやんす。



今回は渋谷で勝負や!?

というわけで、渋谷に上陸した我らが高橋師匠。取材班との待ち合わせ場所は、人間のクズでもわかるという有名な「ハチ公前」。時は午後4時30分。仮面Wとの再会に、思わずほころぶ師匠の頬。見れば、本日は学校帰りの制服姿ときたもんだ！　特殊加工されたパノッティのコスチューム（前号参照）もイカスが、スーパーノーマルな制服姿（改造の形跡なし）もよく似合っている。これぞ日本の青少年の見本である。茶髪、鼻ピアスのチーマー諸君は、師匠を見て我が振りを直すべし。

そういえば、今年の4月でめでたく高校3年生になった師匠。そろそろ自分の進路が気になる季節だが、彼にとってはそんな心配はまったくのナッシング！　そう、師匠は「ぷよぷよマスター」なのであるから…。「ケン玉日本一」で亜細亜大学に入った人もおるわけだし、師匠が入れないわけがない。学校の先生も師匠の偉大さは納得済みのようで、ここは是非、早稲田にでも慶応にでも推薦してほしいところ。これぞ、「芸は身を助ける」という見本であるな。

とかなんとか勝手に書いているが、師匠の友達は、広島大学に入ってそのままコンパイルに入社するんではないか？　と予想しているようだ。コネは嫌というくらい（？）あるし、すでに将来のポストを約束されているともウワサに聞くが、その真偽は謎のまま…。

かなり話が脱線した。次は戻る。



マスター高橋健太郎師匠の学生服姿。渋谷・ハチ公前広場にて。バックに女子高生がいかにも渋谷？



今日もプレイはとても安定！

そうだ。我々は渋谷に「ぷよぷよ」をやりにきたのである。未来を考える前に、現在を考えないといけない。てなわけで、一行はとあるタイトー系のゲーセンへと向かったのであった。

店内は、けっこう広い。目指す最新機種『ぷよぷよ通』は店の中心部に、『バブルボブル』や『ぐっすんおよよ』と並ぶように置かれていた。とりあえずプレイしている人はいないので、師匠に1人でプレイしてもらい、乱入してくる挑戦者を待つことにする…。

10分経過。挑戦者は、まだ現われない。師匠も拍子ぬけしたのか、コンピュータ相手にミスしてしまう。1コイン、2コイン、3コインとプレイを重ねるが、挑戦者は一向に来る気配を見せず。ふと、近くの人だかりに目をやると、そこには熱気あふれる『ストZERO』が…。

このゲーセンには『ぷよぷよ』を愛する者は存在しないのか？　そんな不安が師匠とⓝの頭をよぎった、その時！　「やあ、やっとつかまえてきたよ」と、仮面Wが村上君（右上のカコミ記事参照）を連れて参上。ようやく、師匠と

高橋マスターがまたまたおもちゃショーでやってくれましたすごい

予選落ち？

5月某日、幕張メッセで行なわれた「おもちゃショー」。で、ここでまたもや『ぷよぷよ』大会が敢行されたのでありますよ。もちろん、このページの主であるマスター健太郎も参加。しかもチャンピオンなのに予選から出場するとは、なんとも律義じゃあないか。この後、取材中の仮面Wは「予選じゃ負けないだろう」と高をくくって他のブースを見学に。だが、戻ってきたらステージ上の本選出場者の中に、彼はいなかった…。



予選から参加していたという証拠写真。この後彼はどうなった？

やっぱすげえや

おお、高橋健太郎よ。お前は、そこまでの男だったのか？

淡々と進行していく主役不在の『ぷよぷよ』大会。そして、優勝者決定！　やった、新チャンピオン誕生！　おめでとう…と思いきや、観客席より現われいでたる青いコスプレ。マスター健太郎の一番弟子・シェゾお（詳しくは前号）の登場だ。そして先ほどの優勝者に挑戦状をたたきつけ、あっけなく勝利。新々チャンピオン誕生！と思いきや…。

なんと今度は、楽屋裏から我らがマスター健太郎が電撃復活。そんでまた、弟子のシェゾおをコテンパンにやっつけちゃって大団円。

とまあ、こんな感じで盛大な盛り上がりを見せた今大会。マスター健太郎は不滅ですってな感じ？



しかしなんだかんだいっても真のチャンピオンはマスター健太郎だった



今回マスターと戦った人々

村上裕亮君



渋谷区在住の村上君は、2人の友達と一緒にタイトー系のゲーセンで遊び終えて、帰ろうとしているところをゲット。3人の中では彼が一番強いということで、マスター健太郎に挑むこととなる。『ぷよぷよ』は、前は死ぬほどやっていたのだが、最近はとんと御無沙汰だったとのこと。現在中学3年生の14歳。

石井照幸君



世田谷区在住の石井君は19歳の大学生。『ぷよぷよ』歴は若干1年であるが、なかなかの腕前。セガ系のゲーセンでも、『ぷよぷよ通』の対戦でかなりの数を勝ち抜いていた。このゲーセンは、かなりの強者ぞろいのようで、なかなかやりがいがあるという。『ぷよぷよ』は、最初にメガドライブ版で覚えたとか。

の対戦とあいなる。ここで「ぷよぷよマスター」の本領発揮。見事に、2本先取のストレート勝ち。勝ちタイムは、ものの1分(うろ覚え)。たとえ、女子供や飢死寸前の老人が対戦相手だろうとも、一切手をぬかないと自ら豪語する彼ならではの速攻勝負であった。パチパチパチ。

といったところで、ゲーセンを変える。ここには、本誌の望むような「熱いぷよぷよ野郎」は存在しなかった…。バイバイ、アデュー。もう2度と来ないだろうよ。

 勝てるやつはいないのか?

やってきました新たなゲーセン。今度はセガ系。せまい入口をくぐると、見えてきたのは人だかり。「どうせまた『ストZERO』だろうよ」なんて思っていると、なんとこれが『ぷよぷよ通』! 中には、若いカップルや、気性の荒いガキどもなどが7、8人たむろして対戦している。

さあ、ここでこそ私の出番と意気込む師匠。が、しかし…。待てど暮らせど台は空かない。カップルとガキどもの2大勢力が台を占領しているため、師匠の出番が回ってこないのだ。このため師匠はあきれて、賞品が「ぷよぷよキーホルダー」という『UFOキャッチャー』へと走る…。

この間、勧誘隊長の仮面Wが、『ぷよぷよ通』を近くでながめていた石井君を拉致。台が空いていないということで、外に連れだし無理やりゲームギアの『ぷよぷよ』で師匠と対戦させるが、石井君がゲームギアに不慣れなこともあって師匠の圧勝。ありがとう石井君。君の勇気は永遠に忘れない。

とかなんとかやってるうちに、日もとっぷりと暮れて、いつものように喫茶店で反省会。師匠は、チョコレートパフェをパクつきながらも、セガ系のゲーセンで出会ったマナーの悪いプレイヤーに苦言を呈する。とくに負けた腹いせに台を蹴っていたという、ガキには心を改めよと言っておった。

最後に、夏に開催されるコミケでは、自らも参加して『ぷよぷよ』の対戦攻略をメインとした同人誌を作ると言い残して、またもや夜のゲーセンへと出向いていった。さらば師匠、また会う日まで…。



➡こんな街中で2人は対戦したのでした!



今日のポイント

- 大連鎖だけが「ぷよ」じゃない。
- 3連鎖ができれば勝てる!
- 台を蹴るのはマナー違反です。
- そして、もう一度告知! 夏のコミケで攻略本を出版。秘蔵の対戦攻略データを掲載。買ってね!

キミもマスターにチャレンジしよう

もはや関東では敵ナシとなってきた、マスター高橋健太郎にチャレンジしてみたい人。または、間近で見てみたいとか、新たな弟子に加えてほしいとか、その他もろもろの手紙のあて先は、〒732広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング コンパイル「DSぷよ道場係」まで。



ALL GAME HIT CHART

アンケートハガキが作り出す

皆さんが送ってくれたアンケートを基に作るページである。今回のテーマは"読者との心のふれあい"（の予定）。



全機種で争ってシリーズが区別しにくいヒットチャート

先着400通のハガキアンケートから集計した、好きなゲーム・嫌いなゲームのベスト10ランキングは以下のとおり。見たとおり、前回とほとんど変わっていない。ちなみに、今回から『ぷよぷよ』と『ぷよぷよ通』は、『ぷよぷよ』シリーズということでまとめました（賛否両論あるだろうが）。ということで、前回1位だった『魔導物語』は、『ぷよぷよ』連合に押されて2位になってしまいましたとさ。お！ そういやあ、前回あれだけ毛嫌いされていた格闘ゲームの『バーチャファイター』が、いきなり"好き"の4位にランクインしておりますな。相変わらず"嫌い"のランクにも入っておりますが…。「嫌い嫌いも好きのうち」ということか？ 謎だ。

あと目新しいところでは、"好き"の8位に印された『同級生2』の4文字。有名な18歳未満購入禁止のゲームである。なんか、真面目なビデオソフトのランキングに、1本だけ場違いなアダルトビデオが入っているっていう感じだな。む、いかん！ この雑誌は、下は10歳の健全な女の子も読んでいるのである。可憐な夢見る乙女は、今の文章を記憶から消すように。間違っても、親に「ねえねえ『同級生2』ってなにぃ？」なんて聞かないようにね。質問された親のほうも、どう答えてよいか分からずにモジモジすること請け合い。もう、おませなんだから。

好きなゲームベスト10

1	ぷよぷよ	243pt
2	魔導物語	120pt
3	ファイナルファンタジー	42pt
4	バーチャファイター	21pt
5	英雄伝説	19pt
6	女神転生	18pt
7	三国志	17pt
8	同級生2	15pt
9	ファイヤーエムブレム	14pt
10	プリンセスメーカー	12pt

嫌いなゲームベスト10

1	ドラゴンクエスト	153pt
2	ストリートファイター2	114pt
3	ファイナルファンタジー	72pt
4	三国志	54pt
5	バーチャファイター	51pt
6	ドラゴンボール	45pt
7	ウィザードリィ	24pt
8	サムライスピリッツ	21pt
9	ロマンシングサガ	20pt
10	クロノトリガー	18pt

アンケートはがき用リスト

アンケートはがきの同じ番号の欄にそれぞれの評価点数（5～1＝最高～最低）を書き込んでください。

Discゲーム

1 Wind's Seed
2 キキーモラのおそうじ大作戦
3 VERSUS 格闘王への道
4 装甲格闘伝ファイティングナンバーズ
5 なぞぷよ
6 時代劇大江戸あっぷるそーす
7 テキストコーナー

本誌記事

1 表紙
2 Wind's Seed
3 キキーモラのおそうじ大作戦
4 VERSUS 格闘王への道
5 装甲格闘伝ファイティングナンバーズ
6 なぞぷよ
7 時代劇大江戸あっぷるそーす
8 テキストコーナー
9 新作紹介
10 DSグラフィティ
11 GAME HISTORY in COMPILE
12 ももも通販
13 お笑い4コマー座
14 コンパイルかわら版
15 イベント紹介
16 ぷよ協会だより
17 たつき・けいの98かけこみ寺
18 マスター健太郎のぷよ道場
19 ALL GAME HIT CHART
20 MOOのゲーム大好き
21 魔導外伝
22 クリエイター大賞発表
23 HOBBY LAND
24 コスプレ入門講座
25 エレナ占い・シナトラ相談
26 こねこねこねくしょん
27 ルイ・パンコと土下ザウルス
28 カーくんのお料理講座
29 〈付録〉DSステッカー
30 不凡を捜せ



みんなのおしゃべり

★では例のごとく、読者のみなさんの意見を見ていきましょうか。

☆Vol.5のお鍋を友人2名と作って食べました。なかなかおいしかったです。今回も作ってみるつもりです。　　　（愛知／M・K）

★青春だねえ。工業高校の人みたいだが、近くの女子校の生徒を誘って食べたりすると、さらに盛り上がること請け合い。くくく。

☆ディスク3枚を使って大作RPGを作って。　　　（東京／M・T）

★恋と冒険と戦争と死と長いエンディングってやつね。

☆「アイドルとデート」ですが、その昔の「ピンポンパン」のエンディングを思い出しました。いわゆる大きな木をくぐって、子供がオモチャもらうとゆー。そのココロは、TVの前に座って幸せそーな普通のガキを見ていても、ちっともうれしくないとゆー。

（東京／K・T）



⬆宮城／M・Kの作品。なかなか好評だった「うさ雀」のイラストでおま

★貴重なご意見まことにありがとうございます。言葉の節々に人生の年輪を感じさせるかたですね。

☆井上麻美をもっと出してください。　　　（東京／K・K）

★まず、アナタの友達100人くらいに「DS」を買わせましょう。そして皆にハガキを出してもらうのです。もちろん「井上麻美をもっと出せ！」と書いて…。口コミというものは、なかなか有効な手段らしいです。この間、マルチ商法の女の子が、そう言ってました



⬆東京／おじゃの作品。MSXが好きなんだそうだ。NSXとどっちが好き？よ。ためになるなあ。

☆将来はコンパイルさんの社員になりたいです！（東京／Y・K）

★『ぷよぷよ』大会で優勝できれば大丈夫みたいですよ（うわさ）。

突然ですが DSキャラコンテスト

ホントに突然ですが、第1回DSのキャラクタコンテストっ!! 開催要項は以下のとおり。あなたの清き1票を！

◉つまり人気投票です

いやあ〜、コンパイルのキャラクタも、いまやワールドワイド。世の健全なコスプレ少年少女に大ウケなんだってねえ。アルル・ナジャにカーバンクル、その他の敵キャラの人気だってなかなかのもんだそうじゃないか。といったら、やっぱり人気投票でしょ。

というわけで、今回のDSキャラクタの人気投票を敢行します。この頁のアンケート・ハガキの表に、今号のすべてのキャラから好きな3人（?）と魔導キャラ以外で好きな3人を書くスペースがあります。もう一回本を眺めわたして、またはゲームをやり直して、または右の表から選んで…ぜえぜえ…記入してくれい。

結果は次号か次次号に載せるんだけど、とーーーーーっても人気が出たキャラは、今号でわき役だったとしても主人公にしてゲームをつくるかも。（魔導以外かな?）

今回登場したキャラ一覧（全部ではないが…）

Wind's Seed

ミーナ
オットー
時計屋のグレイ
まうちゅー
おばさん
地神ガレスピィ
イシオニ
ロミュ
コトダマ
かたいイシオニ
イワトカゲ
下級兵士
ギャリオット
風来坊
中級兵士
カナキリゴエ
すごいイシオニ
ドナルド
ミッキー二尉
レーザー砲
トライアンフ

キキーモラのおそうじ大作戦

キキーモラ
黄ぷよ
赤ぷよ
ドラコ
ナスグレイブ
ミノタウロス
ウィルオーウィスプ

VERSUS 格闘王への道

武神京也（たけがみきょうや）
美花（メイホワ）
ダナマリハ・カーン
シンカティクン・チェンパー
シンプソン・クレイジー
ファン・ス・ロン（黄秀龍）
羽隠霞（はがくれかすみ）
カイザー（エルド・サントス）

装甲格闘伝 ファイティングナンバーズ

聖　彩乃（ヒジリ　アヤノ）
天槻　はるか（アマツキ　ハルカ）
九条　焔（クジョウ　ホムラ）
式　卍（シキ　マンジ）

なぞぷよ

アルル・ナジャ
スケルトンT
カーバンクル
ふふふ

時代劇大江戸あっぷるそーす

丁稚
番頭
町娘
犬
飛脚
駕篭
隠密
岡引
泥棒
ドザエモン（土左衛門）
月
太陽
虚無僧
かわら版屋
忍者
バテレンの妖術使い
大名
殿
電忍アレスタ
用心棒の先生

テキストコーナー

プッシュ
ポップ

もし載ってないのがあるぞ〜と思って
それがお気に入りならぜひそう書いて送ってね

SATUR

ユーザー100万人の夢を

前号の新作情報のコーナーでもお伝えしたけれど、いよいよコンパイルは「ぷよ通」でサターンに参入する。まだ持っていない人も、この夏はサターンに大注目だね！

ついに100万台突破 キャンペーンも開始

MOO仁井谷(以下、MOO)　各方面の情報によると、次世代機の中でもサターンは一歩リードという感があるんですが、出荷台数はどのくらいでしょうか。

岡村部長(以下、岡村)　今年3月末の国内実績が84万台で、5月の中旬には、おかげさまで100万台を突破しました。

MOO　では、次の目標は？

岡村　来年3月には、国内220万台、海外100万台を目指しています。当初の公約では、発売1年後に200万台だったんですが、いろいろと検討した結果、もう少しいけそうだということになりまして。

MOO　すごいですね。

岡村　すでにご存じだと思いますが、100万台突破記念の「ありがとうキャンペーン」を実施しています。第2弾はソフト同梱のキャンペーンボックスで、限定10万台を¥34,800で用意しました。

MOO　ユーザー層は、やはりマニア層といわれる18歳以上の男子が中心なんでしょうか？

岡村　それが、発売当初は60%がそうだったんですが、その後どんどん比率が変わってきまして。

MOO　低年齢化してきた？

岡村　そうです。最新のデータでは小学生が50.4%でした。男女比は女子が1割くらいです。

MOO　へぇ、それはすごい。

岡村　ハードを買う行動パターンをみても、以前は専門雑誌や友人からの口コミでの情報で、という人が多かったんですが、サターンに関してはテレビなどのマスメディアが重要な役割を果たしているようです。今や半数以上のユーザーがそういった層です。

MOO　イメージが購入層を拡げているわけですね。

岡村　お客様サービスセンター、つまりユーザーサポートへの質問も、ゲームをやったことのある人なら絶対にしないようなものが多くなってきたんです。

MOO　例えばどんな？

岡村　まず、ゲーム用語は全くわからないんですね。そこで、急遽お客様サービスセンターのお客様への対応マニュアルに新しく1項目増やしまして・・・・。

MOO　ひょっとして、そういったユーザーは、家電のひとつとしてとらえているんじゃありませんか。「新しいビデオ」みたいな。

岡村　おっしゃる通りだと思います。そして、そういったユーザーは、年齢層はさまざまだけれど、かなりの量いらっしゃる。

MOO　ゲームというカルチャーは全く未知だという人が、サター

インタビュアー MOO仁井谷

プロフィール

仁井谷正充(にいたに・まさみつ) 昭和25年2月10日生／B型。1982年にコンパイルを設立。「ハッスルチューミー」等を自ら手がける。





6月からはサードパーティ作品も続々ラインナップされる

N

のせて

業界編第3弾は、セガ・エンタープライゼス！　気になるサターンの動向について、MOOがSS仕掛人に迫る

MOOのゲーム大好き 第5回



©SEGA

ンで初めて触れるんですね。

岡村　セガにとっては初めてのことですね。それに従来のセガファンだけでなく、他のハードのユーザーさんもサターンを買ってくださっている。ユーザー層の幅を拡げるというのは、ずっと望んでいたことだったんですが、簡単なことではないと思っていました。でも結果としてはあっさりと実現してしまいました。

MOO　大衆化することと低年齢化が進むということは関連があるでしょう?

岡村　そうですね。

MOO　この間「ぷよマスターズ」をやったときにTVCMをうってみて、何が起きるかなと思ったら、当日は家族連れが非常に多くなった。小学生以下の子が、お父さんお母さんと一緒に来るという構造が、大衆化しているということなんじゃないのかなと。時流を表現しているということで。

岡村　私が「ぷよ通」に期待していることは、まさにそれです。おっしゃるようにファン層が低年齢化しているのなら、そのソフトを買いたいがためにハードも、という連動があるんじゃないかとね。

MOO　いやいや(笑)、手前ミソで恐縮です。

デモ機用集約ソフト もうすぐデビュー

岡村　商品を理解していただく方法はいろいろありますが、やはり

今号のゲスト

株式会社セガ・エンタープライゼス
国内コンシューマ事業本部
HEプロダクトマネジメント部部長
岡村 秀樹さん

プロフィール



おかむら・ひでき　昭和30年2月1日生まれ、A型。昭和60年入社、幼児用コンピューター事業、MDを使った通信端末事業などを経て現在に至る。SSの国内マーケティングの責任者で、ソフトのラインナップやSSに関するすべての製品について、企画から発売までのマネジメントを行う。つまりSSの「仕掛人」ということ。

夏キャンペーン実施

セガサターン"ロープレ最大化プログラム"として、7月15日より超大型サマーキャンペーンが実施される。

詳細については実施と同時に発表ということだが、現時点でわかっていることは、「リグロード・サーガ」「魔法騎士レイアース」「シャイニング・ウィズダム」の各初回販売分に限り、1タイトルにつきプレミアムが2個ついてくるということ。つまり、キャンペーン全体としては6種類のプレミアムが用意されているらしい。プレミアムがいったいどんなものなのかは、今しばらく待たないとわからないんだけど、これは要チェックだぞ。

米版SSすぐに完売

5月中旬、アメリカでもサターンが発売された。出荷台数は60万台だったが、5月末にはすでに完売。価格は、定価で$359。国内版の新バージョンとほぼ同価格だった。(アメリカ版と日本版では性能差はないが、ソフトの互換性はない。つまり、アメリカでサターンソフトを買って持ち帰っても、日本ではプレーできないようになっている)

特にプロモーション活動などに大きく力を入れていなかったにもかかわらず、大反響をよんだ理由としては、アメリカのユーザーが日本の情報に注目し、日本での評判を聞きつけての購入に至ったという経緯が考えられる。

<アメリカ版のソフトラインナップ>
- バーチャファイター
- デイトナUSA
- パンツァードラグーン
- ペブルビーチ
- クロックワークナイト
- ワールドワイドサッカー
- バグ！
- NHL'95オールスターホッケー
- アスタル

「タッチ&トライ」、実際に触って遊んでもらうことだと思います。

MOO　それに関連してお尋ねしたいんですが、今、サターンの店頭デモ機というのは、全国で何台くらい設置してあるんですか？

岡村　約1万2000台です。多い店では1店舗で3台以上あるところもあります。

MOO　デモ機でかかるソフトって数が限られているでしょう。発売される全タイトルがデモ機で遊んでもらえるわけではないから。

岡村　ソフトをわかってもらうためには、雑誌や店頭で流れるだけのデモ画面よりも、実際にプレイしてもらうのが一番ですからね。

MOO　店頭デモ用に、1本のソフトの中に何本かのゲームのさわりの部分だけでも遊べるようなものをだすご予定はないんですか？

岡村　出ます。サードパーティさんの作品を軸に考えています。

MOO　あ、出るんですか。それはデモ版で？

岡村　デモ版というか、新作ソフトの集約版ですね。

MOO　それが全国の1万2000台の店頭デモ機で遊ばれるんですね。

岡村　そうですね。リリースの間隔については、時期によって変わると思いますが。2週間とか1か月とか。店頭に何台あるかによっても、1台しかないところ用と、複数あるところ用にいくつかバージョンを用意します。

サターンを中心にしたこれからの広がり

MOO　セガ公認のSSファンクラブを作る予定はないんですか？

岡村　それは発売前から検討していたんですが、具体的な内容については未定です。ただ、もし作るとしたら、会員に対するメリットに特色を出したいんです。

MOO　ああ、なるほど。

岡村　そうすると、サターンに限らず、セガ全体の総資産を提供できる仕組みにするとか、セガならではのものが考えられます。

MOO　いつ頃から始めるのかも未定ですか？

岡村　未定です。効果的な時機を考えて、内容もしっかり議論してからになりますね。

MOO　総資産というと、かなり広い範囲のアミューズメントということになりますね。

岡村　アミューズメントテーマパークやトイ、サターン、ゲームギアといったハンドヘルド等セガが持っている要素は多彩です。単にファンクラブのためだけでなく、それらが互いにリンクすることを目標にしています。

MOO　セガさんなら可能ですね。

岡村　セガのアミューズメントテーマパークなどの外の異空間を、サターンで家庭内に再現するとかね。そういった別々の空間でのソフトというか、異空間の共有をやっていきたいと思っています。UFOキャッチャーはできませんけどね(笑)。

MOO　そればっかりはね(笑)

岡村　だから、例えば、屋外に出れば筐体のR360があって、家に帰ればサターンとアナログミッションスティックを使って同じゲームがプレーできるとか、そういう形がとれれば完成かなと。

MOO　なるほど。

岡村　トータルエンターテイメントの中の、家庭内のインタラクティブ（双方向）エンターテイメントをサターンに担ってもらおうと思っているわけです。

MOO　サターンの目指す方向性というのは、ゲームビジネスなのか、それとも今言われているマルチメディアなのかというのは？

岡村　それはもう、絶対にゲーム機としてのNo1を目指すということで、終始一貫しています。ただ、サターンの持っている性能から、結果的にマルチメディア的な







←続々とリリースされる話題作



真剣な2人の会話はかなり難しい言葉が飛び交っていた

ものに発展していく可能性はあるわけです。

MOO　ええ、それはわかります。

岡村　それを敢えて切り捨てる必要はないと思うんですが、マルチメディアという言葉を使った瞬間に、それじゃよくわからないという人が出てきます。

MOO　僕もそう思っているんですよ。本当はこの言葉はあまり使いたくないんです。でも一般に浸透しているから、公では使っているんですけど。

岡村　ええ。「いろいろな使い方ができる」って言いたいんですよね。

MOO　ゲームを核にして、いろいろな要素をくっつけたら商品になるってことですから。

岡村　結果としていろいろなことができるなら、それを利用しない手はないし、そこに期待する人々も、間違いなくいるわけです。

MOO　その通りですね。

岡村　大多数ではないですけれども、そういう人達には、音楽と映像とゲームと「いろいろなことのできる」付加価値のある商品として売っていきたいですね。

MOO　ゲーム機であるとともに、ゲームという枠を越えたエンターテイメントを提供する。

岡村　はい。ご期待いただきたいと思います。

MOO　今日は興味深いお話をどうもありがとうございました。

岡村　コンパイルさんにも期待してますから。

MOO　はい、頑張ります。岡村さんも、ガンバって下さい。

「スーパーリアル麻雀V」より。サードパーティの参入で、より多彩なソフトラインナップが実現

プレゼント

右の写真の「バーチャファイター」Tシャツを5名の読者にプレゼントするよん。

希望者はハガキに住所・氏名・年齢と、このコーナーの感想、これからゲストとして迎えしたい人の希望などを書いて、下のあて先まで送ってちょーだいね。

〒732広島市南区京橋町1-7アスティ・第一生命ビルディング（株）コンパイル
「DS Vol.7 MOOのゲーム大好き」係



セガ情報をキャッチ

セガが現在ユーザー向けに発信している情報提供ツールを紹介しよう。

■セガJOYJOYテレフォン

新作ソフト紹介、人気ソフトの攻略、製作秘話、ゲストトークなどが聞けるテレフォンサービス。毎月2回、1日と16日に最新の情報に更新される。1件の収録時間は3分。

また、ユーザーの意見・要望などを録音できる「おたのしみダイヤル」も併設されている。

TEL番号：
札幌011-842-8181
仙台022-285-8181／東京03-3743-8181
名古屋052-704-8181／大阪06-333-8181
広島082-292-8181／博多092-521-8181
お楽しみダイヤル03-5380-8600

■セガFAXクラブ

最大30ボックスの中から、新作案内、ソフト攻略アドバイス、サードパーティ、アーケード、イベントなどの各最新情報が引き出せるFAXサービス。毎月1回、1日に新情報に更新される。
FAX番号：東京03-5950-7790
大阪06-948-0606

■セガ・パソコンネット

最新情報をリアルタイムで引き出すことのできるパソコン通信情報サービス。新作情報やキャンペーン、イベントの告知などのテキストデータの他、壁紙用グラフィックデータやムービーデータもダウンロードできる。
アクセス番号：各ネットにより異なる。
問い合わせ先は以下の通り。
・ニフティサーブ・メンバーサービス部
03-5471-5806（日・祝祭日除く）
・PC-VAN事務局
03-3454-6909（祝祭日を除く）
・PEOPLE事務局
0120-860-864
・K-NET
045-662-2470（土日・祝祭日を除く）

魔導外伝⑤

夏だホラー

日野まるこ


しかも
動くッ!!
うわ——!!ッ
いやすぎ——


はっ…
でも じつは
目じゃなくて
鼻だったりして


移動する鼻も
いやだ——
?


ぴょ〜ん


あひぃいっ
鼻が
もげた
——ッ
ぐー?

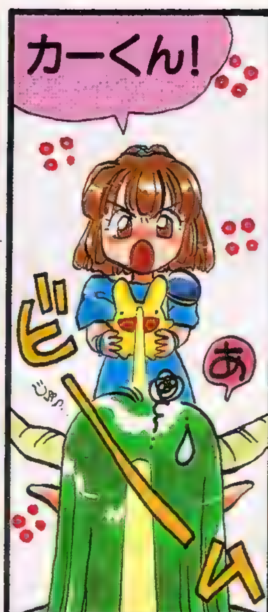

もげ…
………
ここに
いる
ぴょん
ぴょん


ファイヤー
じゅわっ


やだなぁ!
カーくんってば
ノミなんか
つけちゃって!!
めでたしめでたし
ざっく
ざっく
ざっく…
ボコボコ…
あははは♡


終るな!!
ぎゃッ
ぼこっ


不死身だっちゅーに!!
やっぱり!死なないなんてゾンビじゃんか!!
ぷすぷす
なにすっとんや!!


カーくん!
ビ
ム
あ


土の中から出てくるなんてさてはゾンビ!!
ちが〜う!
生きとるわッ!!


わくわく♥
さぁカーバンクルちゃん!!
来たれ!我が元に!!

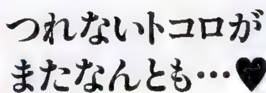

ぐーっ
おおっ♥
カーバンクルちゃんっっ!!


ほぉ〜らカレーライスだよ〜
トリガラとスケルトンTでだしを取ったスープで作ったよー

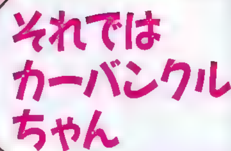

ふっ…まあいい
今日はとっておきのこわいものを見せてやろう



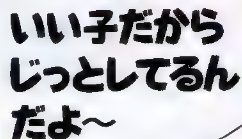
げしっ
?
はうっっ



つれないトコロが
またなんとも…♥
カーくんにけられちゃった♥
あんたって
クズ?



それでは
カーバンクル
ちゃん
ぐ?
ゲプ



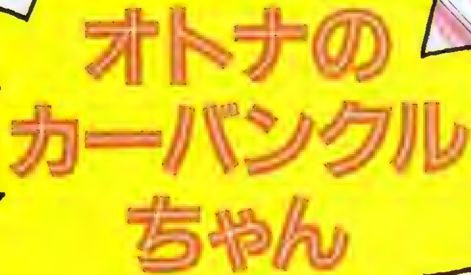
いい子だから
じっとしてるん
だよ〜
ぐー
?
きゅっきゅっ
きゅ〜〜…



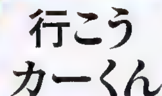
できた!!
さぁ見るがいい!!



!!



オトナの
カーバンクル
ちゃん
ん〜
はあっ
はあっ
ぐう〜〜
ばあ
あ
どうだ
こわいだろっ!!
はーっはっ
はっはっ
注・うしろむき



…………
行こう
カーくん
ぐう
完

おまたせ クリエイター 作品大募集 審査結果発表！



残念！大賞100万円は出ず

1年間を通じて募集をかけてきたこの企画もここに完結。

残念なことに大賞100万円は出なかった。しかし、みんなの努力にはとても感謝しているのだ！

応募総数12000……はウソだが、各作品には夏の猛暑を超える熱意が……アッチッチッチ。

第2期の結果は以下のとおり。入賞者のみなさん、おめでとう！

【イラスト部門】

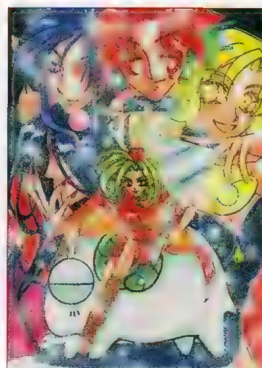
大賞　該当作なし

入賞　関東　真理子

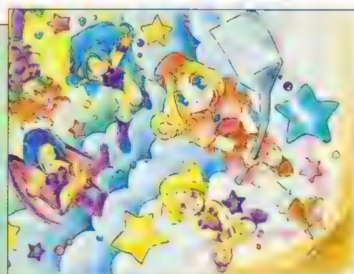


寸評

前半に引き続きの受賞となりました。審査委員は今回のベスト作品を満場一致で選びました。色、構図、テクニック共に実力充分、迫力満点の仕上りです。



◀佳作　福田　優子



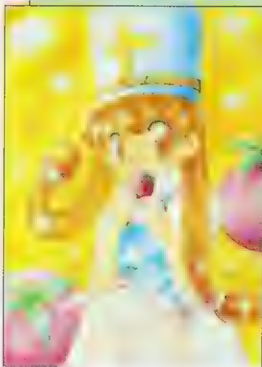
▶佳作　鎌田　理恵子



◀佳作　小椎尾　友江



▶佳作　大塚　恵子



◀佳作　大名　左苗



▶佳作　保科　加代

次点／和田　美果子
藤尾　麻子

【4コマ部門】

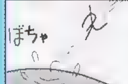
佳作　吉川　寛

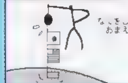
ゆるしませんよ



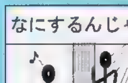


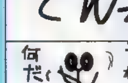

手　品

なにするんじゃい



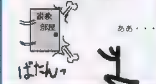





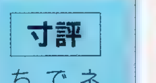
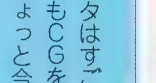
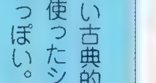
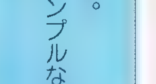


じごくをみたんよ








寸評

ネタはすごい古典的。でもCGを使ったシンプルな絵がちょっと今っぽい。



入賞に今一歩の次点作

もう一息の作品が、闇に葬られるのは、カ、カワイソウ……。ということで、せめて<次点>の名で紹介させてくれー！と頼み込んで、以下に掲載した。

ここでは、第2期募集の各部門の審査結果を発表している。ただし<ツールプログラム><ゲームプログラム>は年間募集だったので、この1年を通じての結果。

次点というのは、審査会議で、「これ、なかなかいいデキだね」「おお、佳作かな?」「う〜ん、どうかな」「愛情とはときには厳しいものだと思うよ」といった会話がなされたもの。また、ガンバッてくれ！

【ストーリーマンガ部門】

入賞作品　なし

【CG部門】

入賞作品　なし
《次点》　奥野　琢人

【シナリオ部門】

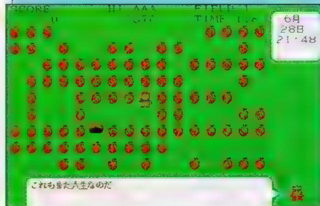
入賞作品　なし
《次点》　加賀　秀和

【ツールプログラム部門】

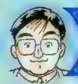
入賞作品　なし
《次点》　遠藤　昇

【ゲームプログラム部門】

入賞作品　なし
《次点》　赤木　健治







不凡審査委員長の総評

みなさん、こんにちはー。盤監の不凡だよん。今回も多くの方にご応募していただき、ありがとうございました。
このプライズは将来プロを目指す人たちをコンパイルがサポートしたいなあという主旨でスタートしました。
今回でまずは第1回がめでたく終了ということになります。
総評ということでいえば、残念ながら前半に比べて低調だったことは否めません。特に、プログラム関係は赤木氏の作品がかなり目立った程度でした。
4コマの吉川氏の作品は決して新しくない絵柄、ネタをCGを使用することで新鮮な印象を与えることに成功しています。
シナリオ部門もそうなのですがテクニックとして荒削りでもやはり、視点や切り口の新鮮さがこういった部門では賞獲得の突破口ではと思ったりします。
なんせコンパイルがやっているプライズですから型にはまらず僕たち審査委員のアゴがはずれるような作品を期待しています。
さてさて、イラスト部門は前回同様、かなりハイレベルな選択をせねばならなくなりました。
入選の関東氏をはじめとして、次回からDSのイラストを担当していただこうかと思えるほどのクオリティでした。いや実際お願いしていこうと考えてるんですけど。
皆さん、前回も応募して下さった方も多く、テクニックも上がっているのが分かります。
やはり地道な努力が何でも大切だということですね。
DSではこれからもドンドン、新しい人材を見つけてアプローチしていきたいとおもいます。
でもチャンスは自分が呼び込む物です。努力を忘れてしまったら永遠にチャンスは巡ってきません。おっと、年寄りじみてしまった。DSの3人の監督の中では一番若いのに。
それではみなさん。さようなら。

旅←宝クジの当たる神社

☆毎年ジャンボ宝くじが出る時期になると、ワイドショーや雑誌で取り上げられる「宝くじ神社」のひとつが、私の地元の唐津市にあります。正式名称「宝当神社」は本当はあらゆる願いを「願掛け」するというだけのところなんですが、名前から宝くじに結び付けて、特にその方面の願掛けが多いので（しかも本当に当たった人がいるし）、村おこしとして宣伝をしたところ、全国から人がなだれ込んできました。みやげ物は、「宝当袋」「宝当札入れ」「宝当茶碗」「奉納のぼり」などを売っています。神社をお参りするだけでもいいですが、神社のある高島を一周して、お地蔵さん48体をくまなく見て歩くと、自然が身体を良くしてくれる気分になりますよ。宝くじ当たったら結果送るよ〜ん。

（佐賀県／浮立ゴンすけ）

★ゴンすけクンは「宝当袋」を読者プレゼントとしてこちらに送ってくれるとのことですので、希望する人は投稿に「宝当袋欲しい」と書いて送ってね。ただしおもしろいことを書いてないとダメだよ。締切りは、8月7日必着。お一人様に当たります。

味←まずいシリーズに続け

☆自分もまずいシリーズに続くぞ！　香川県丸亀町○○○○の○にある×・ラーメン・×××屋という店はラーメンがゲロまずい。まず、ネギ山ラーメン。これはネギが多いラーメンなんだな。とにかくネギの量が半端ではない。山盛りにされて、中にあるメンが見えねー！　そして、極めつけはダイナマイトラーメン！　激カライのでやめておいた方がいいです。まー1度行ったらもうぜ〜〜ったい行きませんね。やみつきのマズさ。中にはウマイという人も…。

（香川県／片岡岳彦）

★行きたい！　ネギ好きなんす。千葉の本八幡駅そばのネギラーメンはネギのおかわり自由で、私は山盛りにしてたっす。





音楽←PSのCD差し替え情報

★前号のこの位置でやった『リッジレーサー』CD差し替え技に投稿が来ました〜。一応復習しておくと、プレイステーションの『リッジ』のソフトを走らせてから、CDを他のものに取り替えると、違う音楽でプレイできるっていう技。でも、ピッタリくるのがそうはないんだよね。音楽的にもタイミング的にもそうは合うのがない。

☆『リッジ』のライバル、サターンの『デイトナUSA』に差し替えるとなかなかです。1曲目はコンピュータプログラムなので、2曲目と3曲目がいいです。「デイト〜ナ〜」という声で『リッジ』をやるとなんか、デイトナっぽく画面の中に車を出したくなります（笑）。

（神奈川県／鈴木なるみ）

★やってみました〜。いいですよ。さすがレースゲーム。『デイトナ』だけじゃなくサターンも買ってしまうというところが痛いんですけど（笑）。

☆見つけました。イギリスのハードロックバンド、プレイング・マンティスのアルバム「ア・クライ・フォー・ザ・ニュー・ワールド」がぴったしだす。特にエンディングが泣けます。

（千葉県／藤川和明）

★泣いた〜！　激しいフレーズがとてもとても泣けた〜！

☆その昔GMOレーベルから出た「ファミコン・ミュージック」がいいです。『ゼルダの伝説』がいい味出してます。

（埼玉県／原田博一）

★次世代機でファミコンの音をわざわざ出すとはねぇ⁉



🅾プレイング・マンティスのCD。バンド名は祈るカマキリっていう意味



🅾セガサターンの『デイトナUSA』。こっちのゲームは視点が4つ選べる



🅾懐かしのゲームミュージック満載のCD「ファミコン・ミュージック」

うんちく⇐スタートレックにケロ助

☆DS 3号の太平読者天国に載っていた鰯水さん作・ケロ助の寒中訓練のおやじの顔にそっくりの人間がいたのです（別にプライバシー侵害とかじゃないです）。土曜日の早朝3時から5時の間の1時間やっている「新スタートレック」というフジテレビの番組に出てくる「宇宙戦艦エンタープライズ」のピカード艦長そっくりなのである。また、着ている服までが似ているのでこれまたおもしろい!! なぜ3時から5時の1時間かというと、その週によって時間が若干違うからである。早朝番組だけに見るのは辛いけど、がんばって見てください。絶対笑えます。内容はまじめだけど…。今回は前のように写真は送りません。金がないんで。

（栃木県／宇宙戦艦木無血）

★じつは木無血クンの投書は、「本」と名付けられていて、文庫本の半分ほどの大きさで35ページもあるのだった。さらに、同じような形の2号も送られてきていてそれは42ページもあった。すごい根性してんなぁ。きっとこういう人が将来同人誌を作って有名になるんだろうな。でも、その前に好きな女の子ができたりすると、そっちに夢中になったりするけどね。

うんちく⇐授業中に寝る方法

☆授業中、あまり見つからない寝方アンド寝ないようにする方法（なっ長い）。
しょの1…机の上に教科書を置いて（できるだけ真ん中に）、両方の腕に頬杖をついて寝る。
しょの2…片方の腕で体のバランスをとり、もう片方の腕ではおづえをついて寝る（もちろん教科書は真ん中）。
しょの3…両方の腕を机の上に置いて、体のバランスをとり、少々前のめりになって寝る。
・寝ないようにするには?
しょの1…楽しいことの空想にふける。
しょの2…ノートのはじっこに絵を描きまくる。

（新潟県／うえとし）



⇐うえとしくんのハガキの描いてあったイラスト。なかなか味があったので載せました

LAND

どもども担当の仮面Wです。しっかしこのコーナーもだんだん盛り上がってきましたね。いろんなレポートがどんどん到着してますですよ。

うんちく⇐野球の季節だね～

★野茂が大リーグで成功、イチローが3冠王になりそう、ヤクルトのオマリーが大爆発、阪神の湯舟が6月中旬にやっと初勝利など今年も野球の話題は尽きないけど、野球ゲームもいいのが出るよ～。コナミの『パワフルプロ野球95開幕版』というヤツなんだけど、さすがにCD-ROMだよね。巨人の後藤なんかもう入ってるし、開幕2戦目の桑田の危険球退場なんてのもある。それにピッチャーが9番以外に入れるようになったから作戦的にもいろいろ出来るし。というわけで、野球ゲームにはいろいろとうんちくのある人が多いだろうから、このコーナーにも投稿してね。



うんちく⇐フランクフルト情報

☆ソーセージのでかいヤツを日本ではフランクフルトって言うけど、友達のフランクフルトに住んでたヤツによると、フランクフルトではフランクフルトのことを（ややこしい）ウインナーって言うとか。で、ウイーンではどうかというと、日本と同じでフランクフルト。それでは日本でいうところのウインナーはなんていうかと思ったらどっちにもそんな小さいのはないんだってさ。（東京都／まいご）

★勉強になりました。

情報大募集

このコーナーでは皆さんから情報をお待ちしてま～す。とっても美味しかったり不味かったりする味、ユニークだったり得する旅、良い音楽や映画やビデオ、嫌な音楽や映画やビデオでもいいっす。そして、こだわりのうんちくなどもどしどしふんどし送って下さい。

あて先は、〒732広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング ㈱コンパイル「DS HOBBY LAND」の係まで。

採用者には誌面に紹介されるという名誉が与えられます。

※敬称略



初めてだって大丈夫

コスプレ入門講座

コスプレって、興味はあるんだけどイマイチ勇気がわかないの、なんて人いませんか？　6号で紹介したぷよマスターズのコスプレ部門優勝者のウィッチ、高野佳子さんがそんなアナタに極意を伝授！

衣装づくりって難しい？

簡単です（笑）。お裁縫が苦手でもミシンがなんとか使えれば平気。

でももし不安なら、最初は既製の服をアレンジしてみるのが簡単でいいかも。私も初めてのときは、買ったチャイナドレスにエプロンだったし。慣れたら自分で作った衣装でデビューしてみて！

作るときのコツってある？

コツっていうのは特にないけど、あると便利な道具なら、フェルトの接着芯かな。アイロンでくっつけると、布地がしっかりしてピンと張る。マジックテープとスナップもうまく使ってね。

デザインはどうしたらいい？

「元のデザインに忠実」に作るか「自分で好きにアレンジ」して作るかについては、最初は忠実にやってみるのが無難かも。でも、細かくこだわる必要はないと思う。ちなみにこのウィッチは、見てもわかるけどアレンジしまくりヨ。

この衣装のこと教えて！

実は2日で仕上げたの。当日まで作ってて、エントリーの受付ギリギリで間に合って。だから、全然難しいことやってないんだ。

上着は四角い形で、型紙なんか使ってないし。一応、背中にファスナーがついてるけど、他のもので代用してもいいよね。創意と工夫でなんだってできちゃうよ。

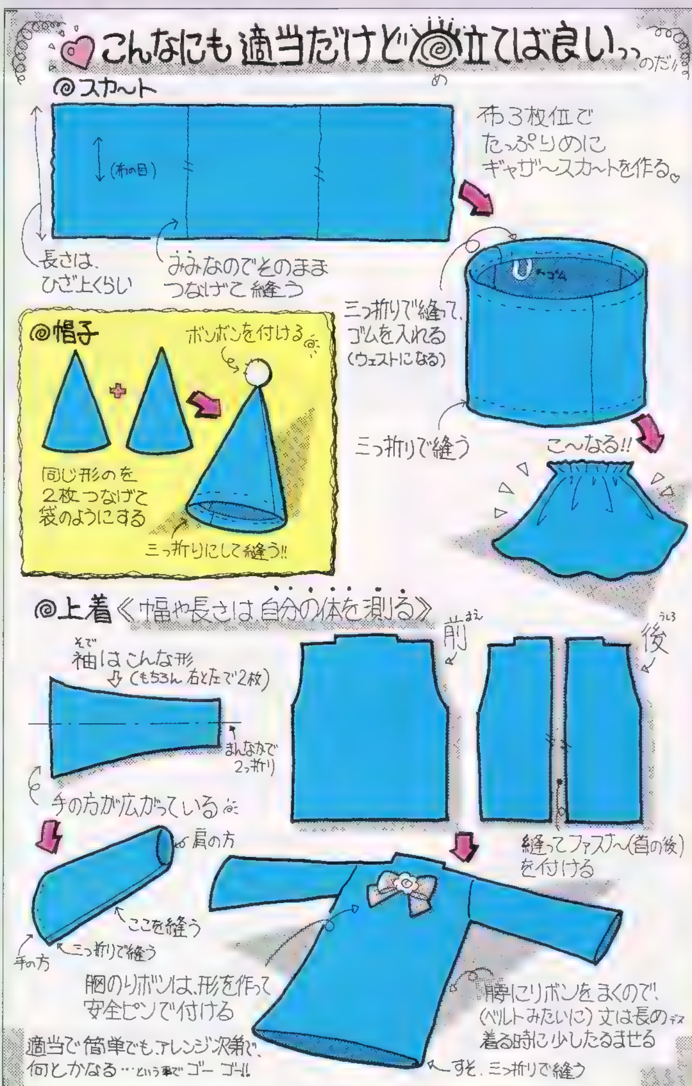
参考までに手順を解説するね。

コスプレって何が楽しいの？

会場でいろんな人が声かけてくれるし、新しい友達ができるってことかな。イベントの時だけのつきあいの人もいるけど、ふだんから一緒に遊んだりする友達もできたよ。情報交換もできるしね。

初めて体験したときの気分は？

約1年半前の冬で、その日はすごく寒かった。でも、衣装に着替えたら、寒さなんか吹っ飛んじゃった。「こんな楽しいことってあったんだ、生きててよかった！」って思っちゃった（笑）。





イベントってどうやって出るの？

ぷよマスターズは、当日会場の受付でエントリーすればOK。他のイベントも、たいてい当日の受付です。コミケはコンクールじゃないけど、更衣室を借りる関係もあるから事務局に申し出ます。

どんなキャラを選べばいい？

「自分が好きなキャラ」が一番!! よく「人気があるから」って理由でキャラを選ぶ人がいるけど、それは邪道だと思うな。自分が好きならどんなキャラだっていいのヨ!!

コスプレするときの心得って？

何より「キャラクターを愛する」こと。他には何もいりません！　そして、人のためではなく、自分自身で楽しむコト。あとは、一番になるくらいの気合いかな。

コスプレイベントにGO！

コスプレ初心者のみなさん、いかがでした？　次のイベントにはアナタも華麗なコスチュームで参加してちょーだいねっ！　コンパイル関係のイベント情報は『COMPILE ROOM』をチェック。

ひとりで出るのは恥ずかしいけどコスプレ友達がいないって人は、高野さんが一緒にでてくれるゾ。



夏休み直前版
エレナのときめき占い

構　成
椎名エレナ
（魔導研究所）




早いものでもうすぐ夏休み。海に山に、レジャーの計画に役立つ占いで今回はせまっちゃうよ。ちゃんとGGと『ぷよ通』を持って出かけるのをわすれちゃだめだよ。



おひつじ座　● 3月21日～4月19日生まれ

目的を持って行動していれば、自然と先が見えてきます。外出時は、いきあたりばったりのフィーリングを避けること。

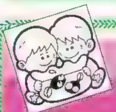




おうし座　● 4月20日～5月20日生まれ

水のある方向になにかいい兆しがあるようです。でも海水はだめ、清らかな流れの山間部でのキャンプがいいのかも？





ふたご座　● 5月21日～6月21日生まれ

暑い中でも情熱を失わない熱気が感じられます。血気盛んと思われがちでも、なにかに挑戦するなら今がチャンスです。





かに座　● 6月22日～7月22日生まれ

じめじめとしたまわりの空気に流されちゃダメ。部屋の中に閉じこもらず、とにかく外出することから始まりそう。





しし座　● 7月23日～8月22日生まれ

なんだか波のある心境の変化が見られます。なるべくフラットに心を落ちつけられる静かな環境を探すべきでしょう。





おとめ座　● 8月23日～9月22日生まれ

思わず飛び出してしまうと、危険がいっぱい。熱くなってむやみに行動せず、なんでも話し合うようにしましょう。





てんびん座　● 9月23日～10月23日生まれ

雑踏の中に意外と捜し物が隠れているようです。人混みの中で、偶然友だちと出会えたりする。そんな時期にきています。





さそり座　●10月24日～11月22日生まれ

争いに巻き込まれがち。ゲーセンでも、対戦台はちょっと危ないかも？　やっぱり『ぷよ通』1人プレイが無難？





いて座　●11月23日～12月21日生まれ

なるべく体を動かすようにしましょう。疲れるくらいに泳いだりする方が、その後の集中力が高まるようです。





やぎ座　●12月22日～1月19日生まれ

忘れ物に注意。なにやら注意力が欠落しがちです。気が付いたら、連鎖の起爆装置が埋まっていた？　なんてことに注意。

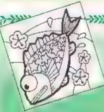




みずがめ座　● 1月20日～2月18日生まれ

しまった！　と思っても遅い。一度踏み出してしまったら、戻るよりも先に進んでみましょう。その方が道が見えそう。





うお座　● 2月19日～3月20日生まれ

やることなすこと快調ですが、意外と落とし穴が。連鎖連鎖で勝った！　と思っても、なにか欠けているのかも。



J・シナトラの人生相談募集

もうじき夏休みということで、みなうかれていないか？

今回から、なぜかわたしが担当する相談コーナーが開設された。恋の悩み、人生の悩みごとなど、なんでも送ってくれ。

〒732 広島市南区京橋町1−7
アスティ・第一生命ビルディング
（株）コンパイル
『シナトラの人生相談』係





我人





不凡

孝陽

おたよりがたよりのコーナーです

こねこねのこねくしょん

タイトルがあんまり浸透してなくってちょっと心配してま〜す。「こねくっしょん」じゃないよ〜。洋風座布団じゃありませんからね〜。（仮面W）

盤監推薦作



神奈川県・間愛衣子さんの作品。これ気に入りました。私の一番です。「カーバンクルビィーム!!」がとってもプリティでいいですね（不凡）

創監推薦作



福岡県・ういすきーひとくちさんの作品。欲しい（我人）。えぇっ！　このイラストの娘が欲しいんですか？（不凡）。うん（我人）

美監推薦作



長野県・片岡賢治さんの作品。郵便局のハンコがのってるのが惜しかったね。髪の線のすごく細いのが綺麗にまとまっていいね。細いのにうっすらと色がのっててね（孝陽）

三監が選んだ今号のイチオシ

3人のおじさんが今回もおしゃべりします



不凡　こんにちは、私が盤監の不凡です。みんな、知ってるよねぇ。それからあと2人は…。



我人　どうも、創監の我人です。私は本の方を作ってる人で〜す。



孝陽　やぁ、元気。美監の孝陽です。本のデザインをしてるのが私です。

我人　とりあえず、今回はこの前のおもちゃショーの話からしましょうか。疲れました？

不凡　疲れましたぁ！　ヘバヘバですよ〜。

孝陽　ヘバヘバって言うんですか広島では？

不凡　いや〜、言いませんけどね（笑）。3日目4日目はゲーム大会が主眼で、あとはオマケみたいなものですからね。

我人　1日目と2日目は何をしてたの？

不凡　僕はハイレグカーバンクルの女の子を追いかけてました（笑）。

我人　そんな女の子がいたんだ！　見たかったなぁ。

不凡　ふふふ、写真ならありますけどねぇ。

孝陽　それは見たいなぁ。

我人　是非是非！

不凡　いくら出します？

我人　いや、ええっと、そうだ、記事にしますから提出してください。

不凡　そんな、いきなり事務的になってズルイなあ。

我人　とにかく今回も盛り上がったおもちゃショーだったよね。

不凡　ご協力していただいたみなさんありがとうございました。



3人でおハガキ選考中でーす。カメラ担当は仮面Wでやんす

魔導大好きな人々の魂の叫びだす!?

不凡　神奈川県の宇都宮たつるさんのおハガキからいってみよう。
☆今日和ーーっ。今日（2／28）公立発表だったのだぁー。受かったっすー、はっぴぃらっきぃららららら（変）。これで今までたまりまくってたDSができるーぅ。てなわけで、さっそく『レディボノ』やりましたー。楽しかったです。魔導の道草異聞もすごい楽しかった。はぁ〜〜うれしい。しみじみ。早く次の出ないかなぁ。
不凡　あ、これって3月ぐらいに来たやつだ。たつるさんからは5月の消印でもう1通来てた。
☆今日（5／9）いつも見ないTVつけたらちょぉーど『はなまる大幼稚園児』の紹介やってたっすぅ。超ッいいっすぅーアルルーックーぅ。あ、『ルルーのルー』の紹介もやっててぐっとタイミングだった…！　なぜッ、きっとコンパイルサマへの愛の力ねッ（笑）。ジオ・コンやる時間なし。高校行ったら忙しくなった！　入ったぱそこん部がフローラ使ってた。98がいいなぁ。きゅーはちー！　友人が98買った。魔導買わせるべし。ほーほほー（byルルー）。わーたーしーはぷよふきゅー会会長ーッ。てなんだそれ。
我人　なんかノリノリですね。
不凡　マニアでしょうか。『1－2－3』も『A・R・S』も持ってるみたいだし。心強いです。ずっと98持ってなくて、やっと98買ったという人が、ゲームの評価をこの前送ってくれたんですけど、これがみんな辛口（笑）。
孝陽　ず〜っと遊べなかったから期待が大きすぎたのかな。
不凡　すごい妄想が頭の中を渦巻いていたんじゃないでしょうか。
我人　次は千葉県のたあげんさん。
☆ちわっす。毎号楽しませてもらってます。僕はゲーム音楽が好きなのですが、パソコンを持ってません。そこで、いつも学校のコンピュータ室でFM音源から録音しています。でも星の数ほどいる先生の目を盗むのは大変です。そこで魔導ファンのために魔導シリーズすべての音楽を網羅した「大魔導CD」を作ってもらえませんでしょうか。
我人　社長に相談しますか？
不凡　そうしましょ。



⬆山口県・山本秀範さんの作品。ずどどどモコモコが好き（我人）



➡東京都・ひとでさんの作品。達者でよろしいんじゃないですか（不凡）



➡東京都・黒氷さんの作品。ポスターカラーのベタがいい（孝陽）



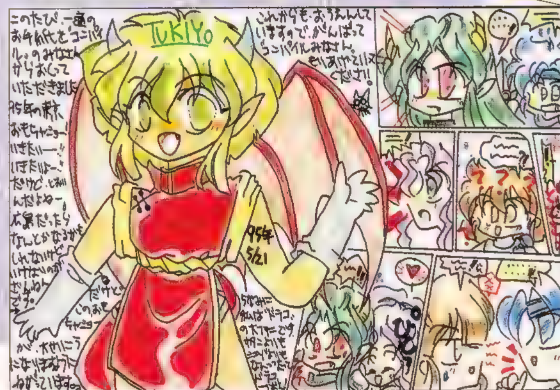
⬆長野県・ニャン太さんの作品。正統派ですね（孝陽）



➡宮崎県・原口香織さんの作品。出ました、私の好みのタイプ。一生懸命さがいい。ほのぼのしてるし（孝陽）



➡東京都・皇陽理さんの作品。デフォルメがいい（我人）



⬅岡山県・小野月誉さんの作品。セリフなしがいいな（我人）

突然電話でガバチョ

電話でお話ししましょうね。読者の皆さんに突然電話してしまう、DS突撃電話隊の隊長の仮面Wです。今回は神奈川県のノンクアールさん、13歳の女子。

仮面W「学校でDSはどのぐらい知られてます？」

ノンク「そうですね。私がパソコン持ってないんで、持ってる男子の家に遊びに行くから、その男子のうちに遊びにくる人たちにDSが評判で……全部で15人ぐらいには広まってるかも」

仮面W「何がきっかけで買い始めたの？」

ノンク「私のいとこがMSX持ってたんですよ。それで受験ってことで、MSXとソフトを一式貸してくれたことがあって。今は返したんですけど。そのときにDSもあったんでファンになりました」

仮面W「今はどのコーナーが好きですか？」

ノンク「この前の『筋肉』はよかったですね。友達の評判もバッチリ」

仮面W「筋肉系の男がいいの？」

ノンク「いや〜、私は病弱で太宰治みたいな人がいいで〜す。ウソ（笑）」



➡京都府・鶏小屋さんの作品。ヘタな僕でよろしければ、何が（不凡）

⬇愛媛県・とかげさんの作品。裏のカットの方が味がありますよ（孝陽）





➡兵庫県・福井陽介さん。なかなかゴージャスでよろしいですね～これは（不凡）

➡富山県・ソルトスターさんの作品。胸がいい（孝陽）



パターン化されないあて先が東北!?

不凡　次は北海道のジョン君さんからのおハガキ。

☆こんばんは。もうすぐ14歳になります。あと11くらいかな…?ディスクステーションを読み始めてからもう2つも年をとってしまうのね。2号から読み始めて、3号がなかなか出ないからひやひやしたけど、コーナーがパターン化されてなくて良し。いつも新しくなるのでスキ。ファミコンとスーファミしか手元にないけど、いつか9821をわが手に！　『ぷよぷよ』以前に出たゲームで、ヒットしたゲームの特集をしてくれないですか？　スーファミのぷよからやり始めた私にとっては、それ以前の事はあんまりわからんから。スーパーファミコンでもバシバシゲーム作って…といってもたくさん出されるとお金が…。だからゲームの感想は書けないの（そうだ、ジェゾおって1月放送の「特ホウ王国」に出てたような気が…違ってたらごめんね）。あと、帯広の長崎屋のそばにカレーショップ・グーっていうのがあります。

我人　パターン化されてなくて良しかぁ（笑）。なるべくそうならしないように気をつけましょうね。

不凡　新創刊号があって、新体制号があって、また何か名前をつけましょうか（笑）。

我人　次は福島県の錦さんから。

☆ぐはぁ～！！　やっちまった!! 100万分の1メガショック！　必死こいてイラスト描いてポストに入れたはいいが、ポストに入れた瞬間、友人の一言!! 「あて先書いてなかったよ」。もうダメだぁ～!!　ルリヲを殺しに行きなさい～っ！

不凡　ええっと、1、10、100……100万分の1ってことは……たった1バイトしかショックを受けなかったのかぁ（笑）。

孝陽　ところで、前号のカレンダーに書いてあった東北遠征って何をしてたんです？

不凡　あ、東北はよかったですよ。ずっと車で行ってたんですけどね。もうすぐ出るDS○○○○の構想練ったりね。ただ、車の中で寝てたら、怪しい広島ナンバーがいるってことで職務質問されました。おまわりさんがコンパイルのファンで助かりましたけど（笑）。

美監がおもわず泣いちっち

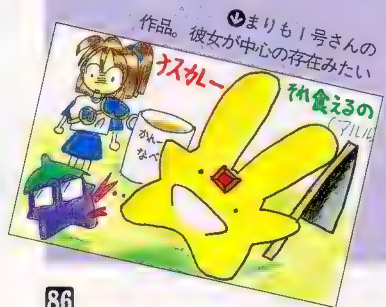
愛の三部作

兵庫県はまりも1号、2号、3号の3兄弟からのイラスト。弟をかばう兄、リーダーシップをとる妹、素晴らしい（孝陽）



⬆まりも2号さんの作品。一番年上のお兄さんなのに2号なんだってさ

⬇まりも1号さんの作品。彼女が中心の存在みたい



➡まりも3号さんの作品。お兄さんから「上手でないけど載せてあげて」というメッセージ付き



ぷよの使い方募集中!

我人　長崎県のKOPPEさんからぷよの使い方が来ました。

☆テーブルトークRPG（ゲームマスターがシナリオを使いながら、プレイヤーキャラクターが即興で演じるゲームって知ってますね、たぶん）、をやる時にぷよぷよラムネのおまけをメタルフィギュアがわりに使ってます。安い。とにかく安くつくのが利点です。2個で100円（＋消費税）ですから。これでメタルフィギュアが高くて買えない人もバッチグーです。関係なかったですね。すいません。

不凡　そっか。そういう意味の使い方ね。

我人　んー、そういうつもりじゃなかったんだけどなぁ。まぁ、いいかぁ。こんなぷよグッズがあったらいいなぁっていうコーナーですからねぇ！

不凡　こっちはそういうおハガキですよ。愛媛県のとかげさんから。

☆ぷよグミ、ぷよラムネ、ぷよまんまで出たらこれしかなくってよ。ぷよガム!!　4つつなげたら消えるので、噛みおわったら消せるのさ。エコロジーだぜィ。未開封のまま全消しをするとカーくん人形1年分プレゼント。キャンペーンギャルにはアルルのコスプレしてもらって、ぷよ4兄弟のCMを作って…。

我人　どうやって消えるんですかぁ!!　見せて欲しいぞ！

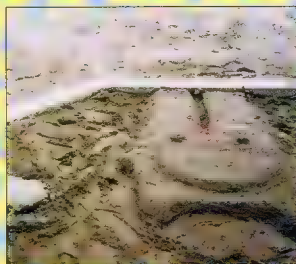
不凡　まぁまぁ、夢があっていいじゃないですか。このコーナーはまだまだ募集しますよ。

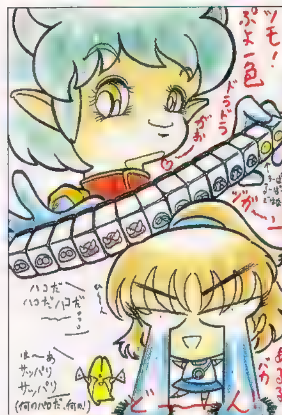
広島宮島レポートとゲーセンでの話

我人　大阪は策師さんから。
☆拝啓、不凡さん我人さんこんにちは。広島の大学に2つも受かりました。でも本命滑って浪人です(泣)。受かった大学を見に広島まで行ったのでレポートします。
・新幹線広島駅、駅ビル内のお好み焼き屋「麗ちゃん」はおいしかったです。決め手に欠けるような感じがしますが、かなりのうまさでした。
・宮島へ行く時は必ずJR「宮島口」駅を利用すべし。途中で竹正菓子舗（ぷよまんを売っている店、「ぷよまん本舗」という旗があるのでわかりやすい）がありますが、帰りに買うこと。けっこうかさばるからです。
・宮島へ行ったら鹿に気をつけて下さい。エサを持っている女性や子供はスカートを引っ張られたり、前足で押されたりします。エサはくわいや人参などです。そんなに飢えているのでしょうか？　根性、強さ、頭数、フンの多さ、共に奈良公園の鹿にひけをとりません。
PS　読者のみんな！　アウルベアはあることをした後でないと倒せないぞ！
不凡　いや～、広島の人で宮島の鹿に何かを取られたことがない人はいないんじゃないでしょうか。だいたい小学校か中学校の時に遠足で宮島に行くんですけど、そこで弁当喰われたとかね。僕も喰われたクチなんですけどね（笑）。僕が弁当喰ってたら、後ろからニョオって鹿が現れまして、ウワーって弁当を落としてしまったら、2～3頭が群れてやってきて、パクパクパクパク喰ってしまって。凶悪なんで気をつけましょう(笑)。
我人　宮島の鹿は雑食なんだ。
不凡　宮島の紅葉谷公園の上に猿もいるんです。そこの猿もなかなか凶暴なんで気をつけてね。
我人　ちなみにぷよまんは今度から広島のデパート「福屋」でも売られますよ。次は愛知県のS・Kさんのおハガキ。
☆先日、名古屋市内のとあるゲーセンで『ぷよ通』をやったらスケルトンTに負けてしまった。後ろで笑いやがった小学生!!　オレが弱いわけじゃねーぞ。レバーが壊れてたんだ！　本当なんだ!!
不凡　あるある、そういうこと。

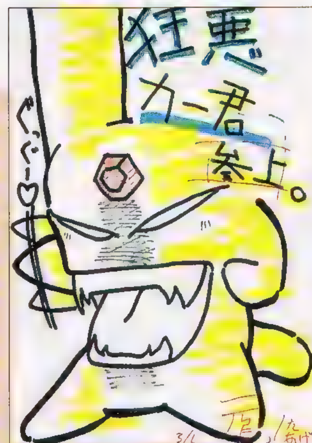
砂場にカーくん描きました

我人　埼玉県の小沼久子さんから楽しい写真が来ました。
☆友達の何人かでお砂カーくんを作ったよ。どーだえっへん、まあ、チョコケーキには負けるけどね。ただそんときヒマだったんでだから作った。その写真のカーくんを作った次の日に、ミノタウロスとアルルとぷよぷよを作ったよ（となりのカレーもヒマだったから）。今度もっとでかいカーくんを作るつもり（でも私ももう中学生だぞ！）。
孝陽　中学生が砂いじりしたっていいじゃない。ほのぼのしててさあ。
我人　僕は今でもグラウンドとか広いところに直径10メートルぐらいのドラえもんを描きますけど…
…描かないよ。
不凡　その年でそんなことしてたら、挙動不審で捕まりますよ。
我人　ぼくは30すぎてコスプレする人の気持ちはわかんないな。
不凡　うるさ～い。


砂場にカーくん。なんだかのんびりした気分になります



茨城県・犬井学武さんの作品。カーバンクルが非常に愉快（孝陽）。デザインいいな（不凡）



千葉県・たあげんさんの作品。この怖さがいい。個性的でね（孝陽）



愛知県・原有里さんの作品。もうこれは単純にカワイイね（我人）



石川県・猫川蒔絵さんの作品。カーバンクルの褌の線が好き（我人）



愛知県・みかみかみさんの作品。線が茶色なのとパステルってのがいい。構図もいいし（孝陽）


東京都・元ななな妃波さんの作品。浮輪カーくんいいね（孝陽）



愛知県・越中尚子さんの作品。この顔の線が怖いですねぇ～(不凡)

渋さのモノクロコーナー



↑栃木県・宇宙戦艦木無血さんの作品。問題意識を持っているのでいいかな（我人）



↑兵庫県・じゅんさんの作品。ハード吉山の涙がいいですね（不凡）



→鹿児島県・バザールで日本猿さんの作品。イエティのような雪男のようで好きです（不凡）



←千葉県・ローザ&リディアさんの作品。そんなに遠くないんだから今度のコスプレ物には出てね（仮面W）



←滋賀県・霜月まくらさんの作品。そんなに変態に思えないって（仮面W）



↑茨城県・濱田妙介さんの作品。長くて量の多い黒髪が魅力的ですねぇ。さわさわしたい（仮面W）



←福島県・錦さんの作品。味がありますね（不凡）

直訴コーナーの直訴と電話の謎々!?

我人　長崎県のKOPPEさんから。直訴って書いてあるぞ。

☆直訴でございます！　っていうコーナー作りません（身勝手）。
一、今現在『なぞぷよ』の投稿を受け付けているにもかかわらず募集要項が示されてない現状は新しい読者の精神衛生を著しく害するものである
一、近年のディスクステーションにおいては誌面げえむ共に大変質の良いものになっており大変喜ばしい事である
一、『うさ雀』においてリーチだのテンパイだのの意味を初めて知ったものである。
一、麻雀って意外に面白いっす。

不凡　『なぞぷよ』の募集要項はディスク２のテキストコーナーに入ってますので、そちらを見てください。

我人　98持ってない人はどうするの？

不凡　紙に書いて送ればいいんじゃないの？

我人　その書き方は？

不凡　『なぞぷよ』の製品版で試してから、それを紙に書き写せばいいと思います。

我人　『なぞぷよ』の製品版持ってない人は？

不凡　買え〜〜！

我人　はい。次は石川県の超ぷよぷよさんから。

☆気になるー!!　20日に電話があったようですが、もしかして「突然電話でガバチョ」だったのでは…。うわーもったいないことしたー。でも、親が言うには女の人の声だったそうだし、どうなのか…。もしかして住所の確認か？

我人　担当の仮面Wクン、これはどうだったの？

仮面W　どうだったかなあ。石川県ねえ、かけたような気もするし。でも、ぼくの声はそんなに女っぽくないっすけど。それより彼のこのおハガキを見て、電話をかけようと思ったんだけど、電話番号がないんで、かけられませんでした。

不凡　またまた残念でした。

ゲーマー人生相談

我人　神奈川県なべしさんから相談事が来ました。

☆DS６号のコンパイルスケジュールカレンダーを見ての質問なんですが「７月末定『ぷよぷよ通』（PC－9821）、1996年末定『魔導物語４－５－６』（PC－9821？）」とありますが、コンパイルのソフトは9821用ソフトに変わっていくのですか？
これは9801ユーザーとノートユーザーを切ってしまうということなのですか？　是非ご解答をお願いします。

不凡　わっはっは。これはなかなか厳しい相談ですね。

我人　答えにくいですか？

不凡　これはですね、やっぱり人間何事も前向きに、いかねば楽しくないじゃないですか。

我人　それだけですか？

不凡　いや、人生楽しむためには前向きに9821を買おうということで……。そうすれば256色が楽しめて、サンプリングボイスがメキメキ聞こえますよ。でもですね、もしかしたら16色の9801版も出るかも知れません。じつは用意は多少はしてるんで。それでもやっぱりCPUは486になっちゃうかも。

孝陽　9801で486マシンってありましたっけ？

不凡　主流は確かに9821シリーズですね……。現実的に考えてみれば、今『ぷよ通』でぷよがポヨンとはじけたりとかそういうグラフィックがない『ぷよ通』が『ぷよ通』と言えるのだろうか？　っていうのがどうしてもありますんで。ポヨンってはじけたり、表情変えたりして初めて『ぷよ通』と言えるのだから。作れるのは9821しかなかったってことで。でもDSはずっと98対応だからね〜。

直訴コーナーの直訴と電話の謎々!?

我人　群馬県の小高正人さんから。

☆久々に自分の卒業した高校の部の部室へ行ってみた。後輩がトランプをやっていて、何をやっているのかと思えば、それはいもほり。さっそく乱入。「オレが一番長くDS買っとんじゃあ」と意味不明なセリフを吐きつつも、2位で終わる。でも、人間相手にやってもいもほりはおもしろいっす。最高のトランプゲームですな。

我人　お金賭けてないだろうね。

不凡　そんな不健全な人はDSの読者にいませんってば。次は、千葉県のホームライナー大地さん。

☆ついにパソコンを買いました！　では、そのいきさつを簡単にお話しましょう。事の起こりは情報処理の専門学校の入学でした。その学校ではどうやらパソコンを買わなければならなかったのです。機種はWindowsが動けば何でもよかったので、俺はCSA隊員とコンクラ会員の名にかけて、9801BA3にWindowsキットをブチこんじゃいました。よっしゃー、これで当分遊べるぜ〜！

不凡　よかったよかった。

我人　最後のおハガキ。東京都の小川直良さんから。

☆私もはれて中学2年生。クラスがえでも仲の良い子といっしょになれてうれしいかぎり。3月の中旬から部長に頼まれて文化祭のイラスト書きに苦労してます（うちの部はマンガ研究部）。でも最低5枚は、ぷよたちの絵を書きたいと思ってます。ガンバルのでおーえんしてください。

不凡　がんばってね〜！

我人　心から言ってるか？

不凡　言ってます、言ってます。これぐらい（手をいっぱいに広げて）応援してま〜す。

孝陽　というわけで、今回も無事終わりですか？

不凡　（ピクッ）あの、この後は自由行動でいいでしょうか？

我人　そんなこと言わないで、夜のクラブ活動しましょうよぉ。

不凡　ひえ〜〜。

変なことしました・焼き物編

我人　宮城県のとちかちみ茶菓さんから変なことしました係に来た。

☆同封した写真を見て下さい。置物っぽいシェソの方じゃなくて、湯飲み茶碗の方ですよ。これは京都の清水焼ィ!!　スゴイでしょ？　ちょっと前の修学旅行の時に絵を付けさせてもらったんです。1500円…湯飲みにかぁ？　高いなぁ…でもカーバン茶碗（笑）だからいっか、とばかりに気軽に作ったんですけど。これが奥が深い…じつは私が書いたのは、青い部分のみなんですけど、送られてきたカーバンには、ちゃーんと"黄色"が塗られていたんです。もしかして焼き物の人知ってて塗ったのかなぁ。うーん、すごいな「ぷよぷよ」!!わびさびの世界にまでちゃんと沈没…じゃない浸透してるじゃないですか〜!!　と思ったのはいいけど、箱の中には「うさぎ」と書かれていました。ナゾやなぁ。

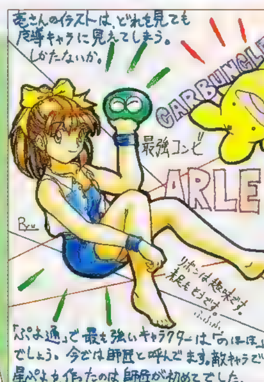
不凡　す、すごい!!　これはいいですねぇ。



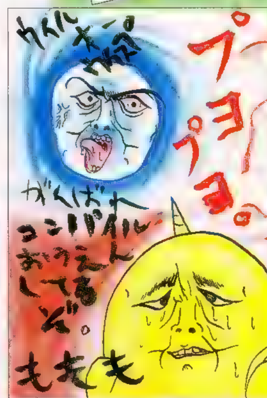
↑とちかちみ茶菓さんから送ってもらった写真。どうやら机の上はコンパイル系で占領されているようですねぇ



↑福岡県・さばみそにさんの作品。かわいくてよいですね〜（不凡）



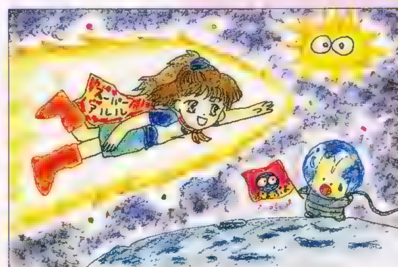
↑北海道・琉さんの作品。僕もとっても素足好きです（仮面W）



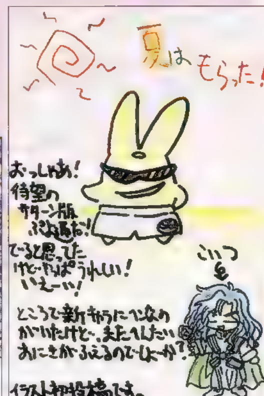
↑愛知県・○○ムをつぶせ!!さんの作品。絵も名前も過激（仮面W）



↑愛知県・厚木血潮のファンさんの作品。見てのとおり、すばらしい、えらい（孝陽）



↑沖縄県・シパンさん。宇宙に輝く太陽がぷよの形っていうアイデアがいい（我人）



↑長野県・かげまるさんの作品。季節感出してくれました（我人）

投稿募集中!!

タイトルが変わってから2回目の今回もおじさんたちの座談会は異常な大盛り上がり大会でした。

それでは、このコーナーで募集してることの復習！　カラーやモノクロのイラスト（季節に関係なく水着がいいな）、電話でガバチョ出演希望（もち電話番号明記）、ゲーマー人生相談（何でもOK）、イベント情報（やったこととかやることとか）、変なことしました（今回の湯飲みとか砂遊びとか）、もちろん普通のおハガキもね。

お便りのあて先は、〒732　広島市南区京橋町1-7　アスティ・第一生命ビルディング　㈱コンパイル「DS　こねこねこねくしょん」のそれぞれの係まで。

新企画

不凡を捜せ！ テーマパークでかくれんぼ



♥お遊びしましょ♥

さあーて、いよいよ「不凡を捜せ」が新展開を見せるぞ！　前号までは本誌の中の不凡イラストを捜していたのだが、な、なんと、今号からはモノホン（本物）の不凡を捜すハメになるのだ、イーッヒッヒ。え？　いや別に意地悪してるわけじゃないんだけど…ね。たまには外で、一緒にあ・そ・ぼ…てわけ。かんたんに言うと、遊園地でかくれんぼ（鬼ごっこ？）しようということなの。

第１回目は東京は浅草の遊園地「花やしき」が会場。８月２日の午後１時から２時の間、園内に隠れている不凡を捜すのだ。早く見つけた人には賞品も出るぞ！

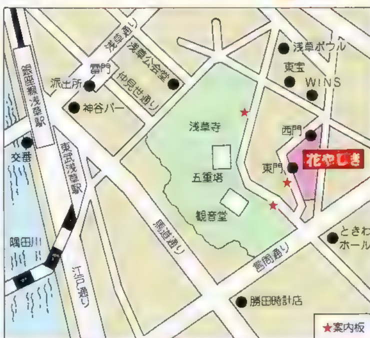
♥ルールは……♥

ルールはかんたん。園内で移動している不凡にタッチするだけ。といっても、ときどき走り出す可能性もあるので、鬼ごっこになるかも。先着30名には左下の参加券と引き換えにステキ？な賞品も用意してる（親子の場合、子どものみ）。賞品がもらえなくても、記念写真を次号で掲載するし、懇親会も予定してる。それに特別に不凡からプレゼントがあるかも（不凡：ちがうちがう）。念のため、不凡はコスプレしてません。てなわけで、みんなー、待ってるぜー！

ゆうえんち 浅草 花やしき

交　通

営団地下鉄銀座線「浅草」駅を降りて浅草寺に向かう。境内の左手の道を進めばすぐ。わからない時は店の人に聞く。



ルイ・パンコと土下ザウルス

ブ、ブァッカモ～ン、モンモン……。
不凡・我人：ドッヒャー、も、申し訳ありませぬ～、ぬ～、ぬ～…。
ルイ・パンコ：なぜワシの怒りが爆発したか、よもやわかっておろうな？
不凡・我人：へへー、もちろんでございまするー。
不凡：前号のディスク１でたくさんの不良品を出してしまいました。グスン。
ルイ：そのとーーーり。
不凡：ユーザーのみなさんが楽しみにして買って帰っても…起動しようとするとCRCエラーが出てしまうという、情ない事故が起きてしまいました。
土下ザウルス：ヴォー（メラメラメラ）。
不凡：ヒェー、アッツッツッツー。ごめんなさーーい。
我人：ちょっ、ちょっとお待ちを。不凡殿にお仕置きなら、この私めこそお責めくだされ。せっかく不凡殿とその配下の方々が精魂込めて作られたゲームは、テスト段階までは正常に作動していたのでござる。ところが、マスターからデュープしたディスクに問題が生じたことから これは、私めの責任範疇にござる。なにとぞ、ユーザーのみなさま、不凡殿につらく当たるなら、この私めを…ククッ。
不凡：もちろん、不良品は無償で修理させていただきます。まだ、送ってない方は、お手数ですがコンパイルまで送り返してくださりませー、ははあ。
ルイ：当り前じゃ、このボケナスども。
我人：これからはFDの製造や輸送についても厳重に管理していきまするー。ビチョビチョ、ジュルルー。
ルイ：謝るだけで済むのかの？
不凡：ははー、ますますゲームのラインアップの充実に力を入れさせていただきますーー。ああ～～、みなさん、DSを見放さないでくださあーい、こ、このとおり。ベチャ、ジュルル、グシュン。
ルイ：あっ、きったな～。
配下：お～い、不凡。つぎの締切が迫ってるのに、どこ行ってるんだ、まったく。
我人：ウッ、上から叱られ、下からつつかれ、不凡ちゃんカワイソ…。
ルイ：これ、我人。おまえはどうなんじゃ。余裕こいてるヒマあるんか？
我人：ゲッ、校了が目の前、あ～、校正の山があああああぁぁぁ………（夜明け前）

編集中記

■前号の日野さんマンガで（カーくん人形に囲まれ）帰らぬカーパンクルに嘆くサタンさまが本気で羨ましかった。ぬいぐるみ工場へカーくんに埋もれてゴロゴロしたいツアーってのを実現できたらいいのに。あと、カシオの腕リモがちょっとだけ気になる。（最近不細工な顔がやたらＴＶに映し出されるのに辟易している可愛零）

■今回の進行は完璧でした。慶次君と比べれば。この本の中には知らないうちに私の事が頭から離れなくなるように、サブリミナル信号を入れておいたので妙齢の女性連絡ちょうだい。好みのタイプを書いておくと、年齢不問だけど、髪形は絶対ショートカット。で、できれば色白やせ型身長145～172の間、脱毛しなくてもスネ毛が気にならなくて、おめめパッチリ。眼鏡はかけてなくてもいいです。美周郎とは違います。　（仮面W）

■ご迷惑かけてすいませんでした。次回は他の仕事はしません（ウソ）。『川のぬし釣り2』で某Gアーツの S田さんに記録を抜かれてしまい、悔しい思いをしながら、H王のDキュラの攻略本の仕事でふうふう言ってま～す。そういえば近所の「ジャズひまわり」の甘いカレーには度肝を抜かれました。イカバーベキュー（1日3組限定品）にしておけばよかった。そんなわけで最近いろんなものを抜かれっぱなしなのに、肝心なものが抜けない。とどいむさん手伝って。手でいいから。
（慶次）

■前号のつづき。ピアスとゆー理不尽な辱めをうけた耳たぶの細胞達は、自らとピアスと一体化するとゆー暴挙にでた。白い糸なら きいたことあるが、こんなケースは知らんぞおおおっ！と、私の一部と化したピアスを引っぱって恐怖におののいていたが、次の瞬間にはちょっと「サイバー♥」とか思った。（とどいむ）

■たまに「ねぇ、自殺しようって思ったことある？」とか聞かれることがあるが、そう思ったことが今まで一度もないので答えようがない。いつも逃げ道を作っておくのが、私の生き方だからだ。
（な）

■晴海は3日目（8月20日）新館2階ヒー16a。『98よ永遠なれ』の原型本改訂2版を刊行。『川のぬし釣り2』の攻略本も…そんなヒマあるなら仕事しろ？（美周郎）

■美周郎が『川のぬし釣り2』ということを言ってたので…今年はじめて釣りに行った。カレイ、ハゼ、アイナメを釣ったのだが、いずれも小物ばかり。今度は是非、瀬戸内海ですなあ不凡殿。（孝陽）

■世界中の時間は今ぼくのためにある。夜は昼でもあり、朝は暁の夕べでもある。時間は溶解してぼくのシナプスやニューロンの栄養素となる。クク（我）

不凡を捜せ！ 参加券 ⑦

保証規定

無償修理の範囲は？

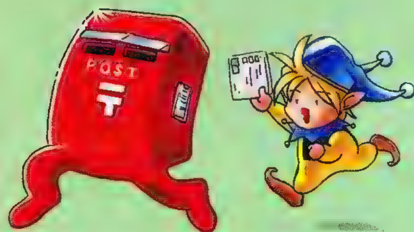
・保証期間中（購入後6か月以内）に、材料上か製造上のミスで不良が発生した場合は無償で修理いたします。

有償修理の範囲は？

▲誤った使い方や不適当な取扱いをして発生した不備、損傷。
▲コンパイル以外で修理、改造をし、正常に作動しなかった場合。
▲故障の原因がハード（機器）にあった場合。
▲買った後で、持ち運び中に発生した損傷。
▲本誌に書いてある注意を無視して壊したとき。
★保証期間が終わっても、有償で修理いたします。

保証できない場合

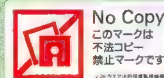
・以下の場合は保証の対象外になります。
▲天災、地変、火災、公害、電圧異常等、予測できない外部的原因による損傷。
▲ハード環境が原因で、動かないとき。
▲できあがったプログラム以上の修理要求をされるとき。
▲弊社商品（ソフトウェア及びマニュアル）が原因で発生する2次的な結果、損害（例えば、彼女にふられたとか、電気代がかさむとか）。
▲外国で使うとき。
▲営利目的でつかったとき。
▲コンパイルで作ったラベルシール以外のシールが貼ってあるとき。



この度は、本商品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。製品には万全を期しておりますが、万が一不足品や、不良品、自然故障等が発生した場合は、このアフターサービスカード（またはこのコピー）に必要事項を記入して当社までお送り下さい（不良、故障の場合は現品も一緒に）。上記の保証規定に基づいて、無償あるいは有償でお取り替え、または修復いたします。無償修理の場合は送料等の返金もいたします。

なお有償修理の場合の修理代金はディスク1枚につき1240円（修理代1000円、送料210円、消費税30円）です。郵便為替か現金書留で、この保証書と壊れたディスクも一緒にお送り下さい。無償修理の場合はこの限りではありません。
※無償修理の保証期間は商品購入後6か月とさせていただきます。





アフターサービスカード

この用紙はコピーしてご使用下さい。

DISC STATION Vol.7

フリガナ		電話番号　（　　　）	
氏名		性別　男　女	年齢　　歳
住所			
パソコンの機種（例：PC－9821Ap）			□3.5inch　□5inch

ディップスイッチの状態

	SW－1	SW－2	SW－3
	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8
OFF	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□
ON	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□

MS－DOSのバージョン　Ver.　　（ハードディスクを使用している場合）

周辺機器など			
	ハードディスク	メーカー	名称
	増設ディスクドライブ	メーカー	名称
	増設RAMボード	メーカー	名称
	FM音源ボード	メーカー	名称
	その他（　　　）	メーカー	名称

症状（画面状態など詳しくご記入下さい）

宛て先　〒732 広島市南区京橋町1－7アスティ・第一生命ビルディング
株式会社コンパイル　「修理サービス」係　☎082-263-6165
★フロッピーディスクは折れ曲がらないよう、厚紙などで補強して下さい。



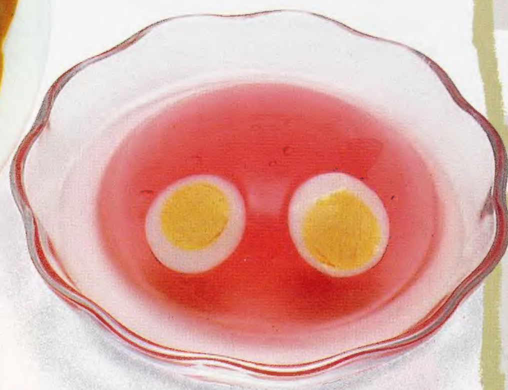
カーくんの

お料理講座

ぐっぐーぐー　ぐぐぐーぐー　ぐーーーっ　ぐ！
(対訳：毎日暑くて、のーみそぷーになっちゃう。そんなときは、難しいこと考えないで激辛カレーとひんやりゼリーでキマリ！ぷよ食って寝よっ。)

今回のお題
◆カレーアレンジ
夏編





用意するもの

●たまご 1コ
●レトルトカレー
●ごはん
●うずらの卵
●市販のゼリーミックス
●その他
(らっきょ、ふくじん漬)

PHOTO／竹内　稔

作り方

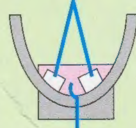
ぷよカレー

1. たまごをゆでます。
2. ごはんを丸く盛り、目の位置にゆで卵でくぼみをつけます。
3. ごはんが隠れるようにカレーをかけます。
4. 半分に切ったゆで卵を、くぼみに埋めます。
5. 福神漬けとらっきょを添えてできあがり。

ぷよゼリー

1. うずらの卵をゆでて、真ん中へんを3㎜〜5㎜くらいの薄さに切ります。卵2個で2枚できあがります。(別に1個の卵から2枚つくってもかまいません)
2. 黄身を取り除きます。水洗いするとよりキレイです。(写真は黄身入り)
3. お茶碗など丸い器の底に、卵スライスを並べて敷きます。
4. 上からゼリー液をほんの少し注ぎます。卵スライスがゼリー液に全部浸らないようにします。
5. 冷やして固まったら、さらに器いっぱいにゼリー液を注ぎます。
6. お皿にあけてできあがり。型から取り出しにくいときは、型をお湯で少し温めるとよいです。

卵スライス



ゼリー液

つくり方のポイント

・カレーのご飯の盛りつけは、小さめのどんぶりなどを型に使うと上手にできます。
・お皿は、少し深めのまん丸いものを使うと、カレーをかけたときに型くずれしにくくてグーです。
・目の位置にくぼみをつけるときは、思い切り深い穴をつけておきましょう。浅いと後からゆで卵を埋めたときに、出目になって不気味です。
・カレーもゼリーも、目の位置が重要なポイントです。目と目の位置が近いほうがプリチーにできあがります。

おせっかい1・注意

・やはり、福神漬けとらっきょは必須でしょう。でも、嫌いだったら無理はしないでください。
・使用するカレーは、できるだけ辛いものをオススメします。是非「ファイヤー!!」と叫びながら食べてください。
・4人家族の団らんメニューとして使う場合は、十分な注意が必要です。メロン味とイチゴ味を作るなどの配慮をしましょう。
・もし失敗してブサイクなぷよになっても、ちゃんとかわいがって食べてあげてください。

おせっかい2・ぷよゼリーの食べ方

・食べる前に、まず器を目の高さまで持ち上げ、器の底が円を描くように3回まわし、ぷよゼリーがぷるるんとふるえる様をよく鑑賞します。
・好きな魔法(例・アイスストーム)を唱えたら食べましょう。
・食べ終えたら、ぷよの代わりに「ばたんきゅー」と言ってあげます。

次号予告&レシピ募集

次はいよいよ食欲の秋編！　秋といえばナスグレイブあたりが旬ですが、やっぱりレシピはボシューします。テーマはいつものヤツで、あて先もいつものトコです。でも、おいしいものなら、カレーじゃなくてもおっけー。よろしくね。

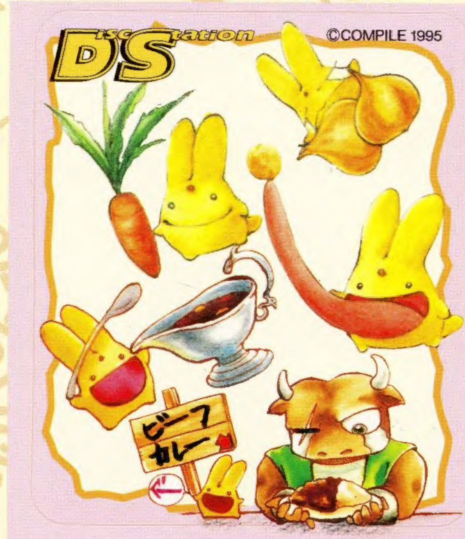
TANABOTA DS STICKER

特別付録

たなボタ・DS ステッカー

七夕だ～い、たなボタだ～い。
みんなでこのステッカーを貼りまくり、DSを宣伝してくれ～。頼むぜ～！

©COMPILE 1995
DS



















FROM ぷよぷよ

広島銘菓





ぷよまん

©COMPILE



うまいっ

通販価格

16個入り…1500円(税込)

全国発送致します。送料は2箱につき700円。
1箱の場合も2個の料金になります。
料金の合計額を振り込み用紙か無記名小為替でぷよまん本舗までお送りください。

ぷよぷよ は㈱コンパイルの登録商標です。
ぷよまん 商標登録出願中です。

撮影協力/京・嵐山 錦 広島店

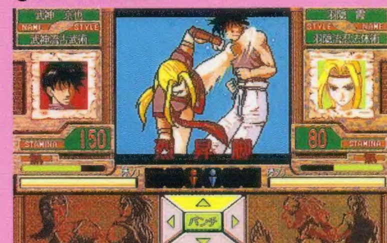
発売元 元祖ぷよまん本舗
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング ㈱コンパイルぷよまん事業部
PHONE:082-263-6165

製造元 ㈲ 宮島口 竹正菓子舗
〒739-04 広島県佐伯郡大野町宮島口駅前1-5-10
PHONE:0829-56-0515 FAX:0829-56-3515

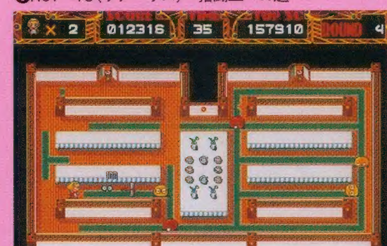
今号で遊べる6本のゲーム



RPG Wind's Seed



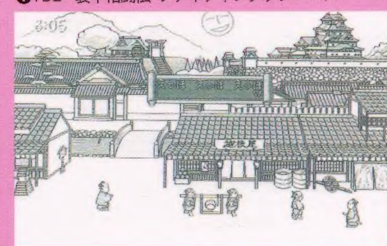
ACT VS(ヴァーサス)〜格闘王への道〜



ACT キキーモラのおそうじ大作戦



TBL 装甲格闘伝 ファイティングナンバーズ



AVG 時代劇大江戸あっぷるそーす



PZL なぞぷよ

Disc Station たなばた号 Vol.7

平成7年8月15日発行
編集発行人 仁井谷正充
発売 ソフトバンク株式会社
編集・発行 株式会社コンパイル

定価1980円(本体1922円)



T1065811871989

雑誌 65811-87